

# BLOOD BOWL



**GAMES  
WORKSHOP**

# MANUALE



# INDICE

|  |    |   |    |                                       |    |
|--|----|---|----|---------------------------------------|----|
| COMPONENTI.....                        | 2  | STAFF DIRIGENZIALE.....                 | 17 | GIOCARE LE PARTITE DI LEGA .....      | 44 |
| INTRODUZIONE.....                      | 3  | FUORICLASSE.....                        | 18 | SEQUENZA DI GIOCO PRE-PARTITA .....   | 44 |
| COMPONENTI.....                        | 3  | TABELLA DEL CALCIO D'INIZIO.....        | 19 | TABELLA DEL TIRO HANDICAP .....       | 44 |
| PREPARAZIONE DEL GIOCO.....            | 7  | CONDIZIONI ATMOSFERICHE.....            | 20 | TABELLA DELL'HANDICAP (D66) .....     | 45 |
| IL CALCIO D'INIZIO - Kick-off.....     | 7  | SCATTARE -Go for it!.....               | 20 | SEQUENZA POST-PARTITA .....           | 46 |
| LA SEQUENZA DI GIOCO .....             | 8  | FORNIRE ASSISTENZA A UN BLOCCO .....    | 21 | TABELLA DEGLI INCASSI .....           | 46 |
| SPOSTARE IL SEGNALINO DEL TURNO .....  | 8  | INTERCETTI & FUMBLE.....                | 22 | TABELLA DEL FATTORE POPOLARITA' ..... | 47 |
| AZIONI DEI GIOCATORI.....              | 8  | LANCIARE I COMPAGNI DI SQUADRA .....    | 23 | ABBANDONO.....                        | 47 |
| FINE DEL TURNO - Turnover.....         | 8  | FALLI, O PICCHIARE A TERRA .....        | 24 | TORNEI .....                          | 48 |
| MOVIMENTO.....                         | 9  | QUELLI GROSSI .....                     | 25 | CONDURRE UN TORNEO.....               | 48 |
| AREA DI PLACCAGGIO - Tackle Zone ..... | 9  | CARATTERISTICHE RAZZIALI .....          | 25 | GLI AMBITI PREMI.....                 | 49 |
| RACCOGLIERE LA PALLA.....              | 9  | SQUADRE AMMESSE .....                   | 26 | IL TROFEO <i>SPIKE!</i> .....         | 50 |
| BLOCCHI.....                           | 10 | QUELLI GROSSI E PUNTI FUORICLASSE ..... | 26 | IL DUNGEONBOWL .....                  | 50 |
| MOVIMENTO BLITZ.....                   | 10 | I MAGHI .....                           | 27 | LA COPPA CAOS.....                    | 50 |
| FORZA .....                            | 10 | MAGHI SPECIALI.....                     | 28 | TABELLA PREMI DELLA COPPA CAOS .....  | 50 |
| CADUTE E INFORTUNI .....               | 12 | I GUARITORI.....                        | 28 | IL BLOOD BOWL .....                   | 50 |
| INFORTUNI.....                         | 12 | ARMI SEGRETE.....                       | 29 | ALTRI TORNEI .....                    | 51 |
| ALZARSI IN PIEDI.....                  | 12 | PALLA E CATENA.....                     | 29 | LE SQUADRE.....                       | 52 |
| SOSTITUZIONI.....                      | 12 | BOMBA.....                              | 30 | AMAZZONI .....                        | 52 |
| TABELLA DEGLI INFORTUNI .....          | 12 | MOTOSEGA .....                          | 31 | CAOS.....                             | 52 |
| LANCIARE LA PALLA .....                | 13 | ARCHIBUGIO .....                        | 32 | ELFI .....                            | 52 |
| IL PASSAGGIO .....                     | 13 | SCHIACCIASASSI.....                     | 32 | ELFI ALTI.....                        | 52 |
| RICEVERE LA PALLA .....                | 14 | PALETTI.....                            | 32 | ELFI OSCURI .....                     | 53 |
| RIMBALZI.....                          | 14 | PUGNALE AVVELENATO.....                 | 33 | ELFI SILVANI.....                     | 53 |
| RIMESSE IN GIOCO .....                 | 14 | TRAMPOLO A MOLLA .....                  | 33 | GOBLIN .....                          | 53 |
| TURNOVER .....                         | 14 | ABILITÀ & TRATTI.....                   | 34 | HALFLING .....                        | 53 |
| RITIRA .....                           | 15 | DESCRIZIONE .....                       | 34 | KHEMRI.....                           | 54 |
| RITIRA DI SQUADRA.....                 | 15 | DELLE ABILITÀ & TRATTI.....             | 34 | NANI .....                            | 54 |
| RITIRA INDIVIDUALI .....               | 15 | LEGHE DI BLOOD BOWL.....                | 40 | NANI DEL CAOS .....                   | 54 |
| ABILITA' .....                         | 15 | AVVIARE UNA LEGA .....                  | 40 | NECROMANTI.....                       | 55 |
| VINCERE LA PARTITA .....               | 16 | SCHEDE DI SQUADRA.....                  | 40 | NON-MORTI .....                       | 55 |
| FARE META - Touchdown.....             | 16 | INFORTUNI .....                         | 41 | NORSE .....                           | 55 |
| RIAVVIARE LA PARTITA .....             | 16 | PUNTI FUORICLASSE .....                 | 41 | NURGLE.....                           | 55 |
| SEGNARE NEL TURNO AVVERSAIO.....       | 16 | FUORICLASSE E PUNTI FUORICLASSE.....    | 42 | OGRE .....                            | 56 |
| ABBANDONARE LA PARTITA .....           | 16 | TIRI FUORICLASSE.....                   | 42 | ORCHI .....                           | 56 |
| REGOLE ADDIZIONALI .....               | 17 | TABELLA DEL TIRO FUORICLASSE.....       | 42 | SKAVEN .....                          | 56 |
| CREAZIONE DI UNA SQUADRA A             |    | INVECCHIAMENTO.....                     | 43 | UMANI .....                           | 56 |
| BLOOD BOWL.....                        | 17 | TABELLA DELL'INVECCHIAMENTO .....       | 43 | UOMINI LUCERTOLA.....                 | 56 |
| SCHEDE DELLA SQUADRA .....             | 17 | VALORE DELLA SQUADRA.....               | 43 | VAMPIRI .....                         | 57 |
| RITIRA DI SQUADRA E POPOLARITÀ.....    | 17 | TESORERIA .....                         | 43 | FUORICLASSE .....                     | 57 |
|  |    | REGISTRO DELLE PARTITE .....            | 43 | ABILITÀ ACCESSIBILI AI GIOCATORI..... | 59 |
|  |    |   |    | DOMANDE PIU' FREQUENTI.....           | 61 |

- ★ IDEATORE DEL GIOCO: JERVIS JOHNSON
- ★ ILLUSTRAZIONE SCATOLA: DAVE GALLAGHER
- ★ ILLUSTRAZIONI REGOLAMENTO: WAYNE ENGLAND
- ★ ILLUSTRAZIONI COMPONENTI:  
RICHARD WRIGHT & WAYNE ENGLAND
- ★ SVILUPPATORI DEL GIOCO EDIZIONE 2004:  
JERVIS JOHNSON, JAKE THORNTON, JOHN KIPLING LEWIS,  
ANDERS & DEAN MAKI
- ★ EDITORE REGOLAMENTO: TOM ANDERS
- ★ PRODUZIONE: TOM ANDERS e JOSH BLANCHETTE
- ★ TRADUZIONE A CURA DI TORRE NERA e MASSIMO BORIO,  
in collaborazione con la comunità BloodBowl Italia

[www.bloodbowl.com](http://www.bloodbowl.com)

## PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Blood Bowl, Games Workshop and the Games Workshop logo, the Citadel castle, Slottabase, White Dwarf and Warhammer, Blood Bowl, Death Zone are all registered trademarks of Games Workshop Ltd. Citadel, the Old World and Skaven are trademarks of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the property of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 2005. All rights reserved.

UNITED KINGDOM  
GAMES WORKSHOP LTD.  
WILLOW ROAD  
LENTON  
NOTTINGHAM NG7 2WS

UNITED STATES  
GAMES WORKSHOP INC.  
6721 BAYMEADOW DRIVE  
GLEN BURNIE, MARYLAND  
21060 - 6401

## INTRODUZIONE

“Buonasera, amici sportivi, e benvenuti ad una nuova partita di Blood Bowl. Voi fate parte di una smisurata folla composta da membri di ogni razza che abita il Mondo Conosciuto, tutti ululanti come banshee in attesa della partita di stasera. Oh, certo, c'è anche qualche banshee... Beh, il calcio d'inizio avrà luogo tra venti minuti, quindi abbiamo appena il tempo di riassumere le regole del gioco, prima dell'inizio della partita. Al mio fianco questa sera per commentare la partita è Jim Johnson. ‘Sera, Jim!’”

“Grazie, Bob! Bene, buonasera, e gente, questa sera vedremo un grande spettacolo! Prima di tutto, per tutti voi a casa che non siete pratici delle regole, ecco come si gioca.

Come sapete, il Blood Bowl è un conflitto epico tra due squadre di guerrieri ben armati e piuttosto fuori di testa. I giocatori passano, lanciano o corrono con la palla tentando di farle raggiungere l'altra estremità del campo, l'Area di Meta. Naturalmente, l'altra squadra deve cercare di fermarli e recuperare la palla. Se una squadra porta la palla oltre la linea dell'Area di Meta avversaria, segna un Touchdown; la squadra che segna il maggior numero di mete alla fine della partita vince l'incontro e viene decretata Campione di Blood Bowl! Come ci riusciranno? Più o meno così...”



## COMPONENTI

La scatola del gioco Blood Bowl contiene i seguenti componenti

(Nota: poiché questo manuale è disponibile anche come file PDF gratuito, la sezione dedicata ai componenti ha senso solo se hai acquistato il gioco in scatola).

**1 Manuale**

**1 Guida alla pittura**

**2 Fogli di riferimento**

**1 Blocco fogli squadra**

**1 Campo da Blood Bowl**

**2 Panchine**

**4 Schede Fuoriclasse**

**2 Schede Squadra**

**1 Distanziometro in plastica**

**1 Sagoma Rimessa in Gioco in plastica**

**1 Sagoma Movimento Casuale in plastica**

**4 palloni in plastica**

**Dadi:** 2D6, 1D8, 3 dadi Blocco

**Segnalini:**

16 segnalini Ritira

2 segnalini Punti

2 segnalini Turno

16 segnalini Scelta Casuale

1 Moneta per Calcio d'Inizio



Segnalini Ritira



Segnalino Turno

Segnalino Punti

**Modelli in plastica**

12 giocatori Umani: 6 Uomini di Linea, 2 Blitzter, 2 Lanciatori, 2 Ricevitori.

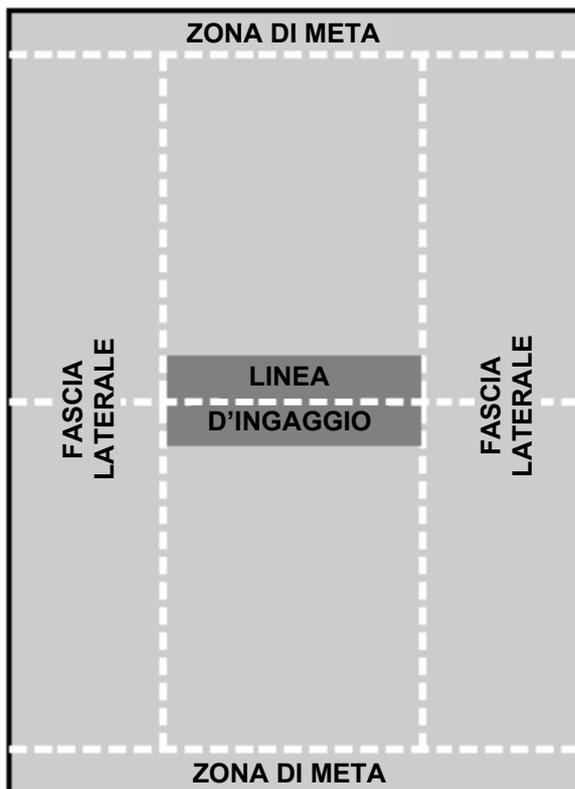
12 giocatori Orchi: 6 Orchi di Linea, 2 Orchi Neri, 2 Blitzter, 2 Lanciatori.

★ **Gli Allenatori:** non cercarli nella scatola, perché non ci sono – tu ed il tuo avversario siete gli Allenatori! Per evitare confusione con i giocatori delle squadre (le pedine in plastica) faremo riferimento a te e all'altro giocatore reale come agli Allenatori delle squadre. Tutti i riferimenti ai giocatori sono per le pedine in plastica.

★ **Il Campo di Gioco:** è il campo nel quale hanno luogo le partite di Blood Bowl. È un oggetto grosso e verde (un po' come un Orco) ma non preoccuparti – presto diventerà rosso! È diviso in caselle per regolare il movimento ed il combattimento; ogni casella può contenere un solo giocatore di Blood Bowl per volta.

Le aree a ciascuna estremità del campo sono chiamate *Zone di Meta*. Se una squadra riesce a portare la palla nella Zona di Meta avversaria segna una meta o meglio un Touchdown. È una buona cosa, perché la squadra che ha segnato più mete vince la partita e può darsi alla pazza gioia!

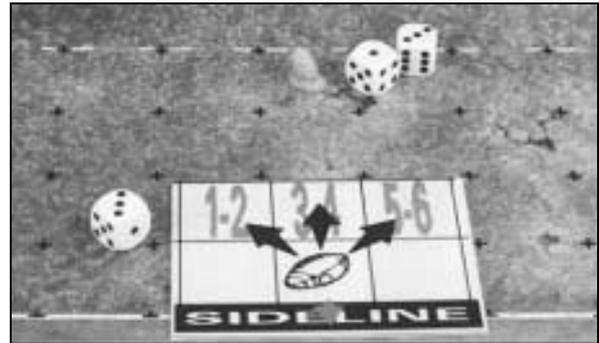
Al centro del campo c'è la *linea di metà campo*, e lungo i lati del campo ci sono le linee che segnano i confini delle *fascie laterali*. Le file di caselle su ciascun lato della linea di metà campo e comprese tra le due linee delle fasce laterali (in tutto 14 caselle) sono noti come *linea di ingaggio*. Le diverse aree del campo sono mostrate nello schema qui sotto.



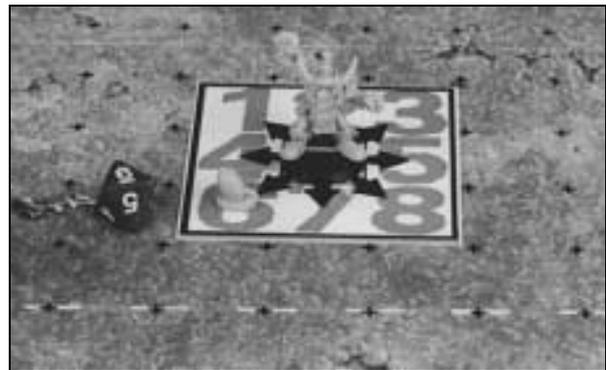
★ **Moneta del Calcio d'Inizio:** puoi usare questa "moneta" per determinare quale squadra esegue il calcio d'inizio o meglio il primo Kick-off della partita. La moneta ha una faccia di Orco da un lato e un'Aquila Imperiale dall'altro. Un Allenatore getta la moneta per aria e mentre essa è in volo l'altro Allenatore chiama "Orco" o "Aquila".



★ **Sagoma per la Rimessa in Gioco:** in Blood Bowl, se la palla finisce fuori dal campo viene rispedita dentro dalla folla entusiasta. In questo caso, per determinare dove la palla va a finire quando viene scagliata in campo, viene utilizzata la sagoma per la Rimessa in Gioco. Per utilizzarla, posiziona la casella con su disegnata la palla sull'ultima casella che la palla ha attraversato prima di uscire, con la freccia centrale (quella marcata con 3-4) diretta verso la linea laterale opposta. Lancia quindi un dado a sei facce (1D6). Il risultato indica la direzione in cui la palla si sposta. A questo punto lancia 2D6 per sapere di quante caselle la palla si sposta in quella direzione, iniziando a contare dalla casella marcata con la palla sulla maschera.



★ **Sagoma del Movimento Casuale:** la Sagoma del Movimento Casuale si usa quando un giocatore lascia cadere la palla o un Passaggio manca la casella di destinazione. Per utilizzare la sagoma (le regole ti diranno quando) posiziona la casella centrale sulla palla. Lancia un dado a otto facce (1D8) e sposta la palla nella casella indicata dal risultato del dado. Il dado a otto facce si usa solo con tale sagoma. Usalo come un dado normale, leggendo il numero che risulta sulla faccia superiore.



★ **Scheda della Squadra:** le Schede delle Squadre si usano solo se usi le regole opzionali per la Creazione di una Squadra di Blood Bowl (vedi il capitolo Regole Addizionali). Non ne avrai bisogno per il primo paio di partite, quindi mettili da parte per un po'.

★ **Schede di Riferimento Rapido:** queste comode schede di cartone comprendono tutte le tabelle più comunemente usate durante il gioco, e ti eviteranno di sfogliare di continuo il manuale quando giochi una partita.

★ **Pedine di Gioco:** le pedine di plastica rappresentano i 12 giocatori di ciascuna squadra, 11 dei quali possono trovarsi in campo. Dovrebbero essere accuratamente rimossi dallo sprue e poi infilati nelle apposite fessure sulle basi in plastica. Ci sono cinque diversi tipi di giocatori nel Blood Bowl: Blitzer, Ricevitori, Lanciatori,

Uomini di Linea e i Bloccatori. Razze diverse possono contenere diverse combinazioni di giocatori. Una squadra di Orchi, per esempio, non ha Ricevitori.

Per iniziare, la scatola di Blood Bowl contiene una squadra di Orchi ed una squadra di Umani. La squadra degli Orchi è composta da 6 Orchi di Linea, 2 Orchi Neri, 2 Blitzzer e 2 Lanciatori. La squadra degli umani è composta da 6 Uomini di Linea, 2 Blitzzer, 2 Lanciatori e 2 Ricevitori.

I **Blitzzer** sono più o meno i migliori giocatori in campo. Sono piuttosto veloci ed agili, ma forti abbastanza da farsi largo a spallate tra le linee avversarie quando è necessario. L'asso dei Reavers, Griff Oberwald, è un tipico Blitzzer: veloce, forte e appena un po' lunatico.

I **Ricevitori** sono il contrario dei Bloccatori: dotati di un'Armatura leggera e molto agili, non possono permettersi di ingaggiare uno scontro. In campo aperto, però, sono imbattibili – e nessuno è migliore per afferrare la palla. I Ricevitori sono specializzati nel restare in attesa nella Zona di Meta che quello straordinario Passaggio da Touchdown spunti fuori del nulla. L'unico lato negativo nell'essere un Ricevitore è che c'è sempre qualcuno che

cerca di stampargli l'impronta delle proprie nocche sul grugno!

I **Lanciatori** sono i giocatori più coreografici; capaci di Lanciare un Passaggio Bomba perfetto al millimetro nelle mani del Ricevitore in attesa dall'altra parte del campo. Questo almeno in teoria: lanciare la palla come si deve, richiede una grande abilità.

Gli **Uomini di Linea** sono i comuni giocatori della squadra, che non eccellono in nessuna categoria ma sufficientemente abili da sostituire un giocatore Infortunato quando è necessario. Certe squadre sono composte solo da Uomini di Linea – ed è questo il motivo per cui navigano spesso agli ultimi posti della classifica!

Gli **Orchi Neri** sono giocatori molto forti che indossano armature addizionali per proteggerli nei Blocchi testa-contro-testa che sono la loro specialità. Non sono però molto veloci e contro un avversario che abbia spazio per scansarli di solito hanno la peggio. Gli Orchi Neri sono un tipo speciale di giocatori che possono essere usati solo dalle squadre di Orchi.

## LA SQUADRA DEGLI ORCHI



ORCO NERO



LANCIATORE



BLITZER



ORCO DI LINEA

## LA SQUADRA DEGLI UMANI



BLITZER



RICEVITORE



LANCIATORE



UOMO DI LINEA

★ **Scheda della Squadra:** ci sono due schede della squadra, una per gli Orchi e una per gli Umani. La scheda della squadra mostra il Fattore Popolarità della squadra, i Ritira a disposizione e elenca le Caratteristiche e le Abilità di ciascuno dei diversi giocatori in squadra.

**Capacità di Movimento (abbreviata in MO):** questo indica la quantità di caselle di cui il giocatore può spostarsi in un turno.

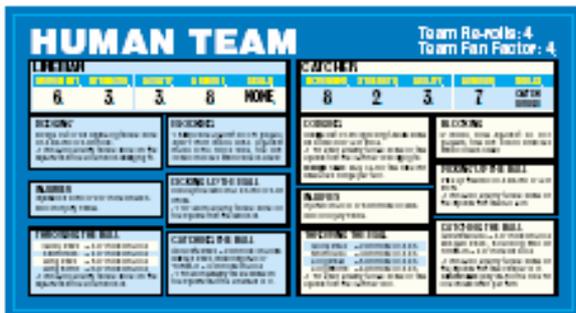
**Forza (FO):** la Forza di un giocatore rappresenta quanto è fisicamente potente ed è utilizzata per Bloccare gli avversari.

**Agilità (AG):** più è alta l'agilità di un giocatore e più è probabile che sia in grado di evitare i Placcaggi tentati dagli altri giocatori; lancia la palla con accuratezza e la riceve con sicurezza.

**Valore Armatura (VA):** questo indica la quantità di Armatura indossata dal giocatore. Più è alto questo valore, più corazzato possiede il giocatore. I Ricevitori, per esempio, indossano poca Armatura, o non ne indossano per niente.

**Abilità:** in aggiunta alle Caratteristiche un giocatore può possedere una o più Abilità. Per esempio, tutti i Lanciatori possiedono l'Abilità di Passaggio per rappresentare la loro straordinaria abilità nel lanciare la palla.

**Riassunto delle regole:** su ciascuna scheda di squadra c'è anche un breve riassunto delle regole, che ti evita di spulciare continuamente il libro. Il riassunto elenca tutte le informazioni vitali che devi conoscere riguardo ai giocatori, come il numero di caselle che possono muovere, i tiri di dado che necessitano per schizzare fuori da una casella o passare la palla, e così via.



★ **Distanziometro in plastica:** il distanziometro è utilizzato per misurare la distanza quando un giocatore lancia la palla. Quando vi si chiede di misurare la distanza, piazzate il mirino che si trova ad un'estremità sulla testa del giocatore che Lancia, e la linea rossa che corre lungo la mezzera del regolo sulla testa del giocatore che riceve. Se la linea che divide due fasce di distanza attraversa la casella in cui si trova il giocatore che riceve la palla, devi tener conto della fascia più lunga.



★ **Carte Fuoriclasse:** come per il blocco di Schede di Squadra, le quattro Carte Fuoriclasse sono utilizzate solo con le regole opzionali per Creare una Squadra. Non ne avrai bisogno per le prime partite, perciò mettili da parte per il futuro.

★ **La Palla:** probabilmente il componente più importante del gioco! Ci sono quattro palle in plastica nella confezione del gioco, ma se ne usa solo uno per volta. Per indicare il possesso della palla da parte di un giocatore, questa va posizionata sulla sua basetta.



★ **Dadi Blocco e Dadi a Sei Facce:** Blood Bowl usa speciali dadi da Blocco e normali dadi a sei facce numerati da 1 a 6. I dadi di Blocco sono usati quando un giocatore cerca di abbattere un giocatore avversario (questo è un "Blocco"). I dadi a sei facce sono usati in svariate occasioni, e ci si riferisce loro con la sigla D6. Se le regole dicono "lancia un dado" o "lancia un D6" questo vuol dire un solo dado a sei facce. Se le regole dicono "lancia 2D6", significa lanciare due dadi e sommare il loro risultato.



★ **Panchine:** ogni Allenatore riceve una Panchina all'inizio della partita. E' usata per contenere i giocatori che sono in riserva, o hanno subito un Infortunio, e per tenere traccia di quanti turni sono passati e di quanti Ritira rimangono a disposizione della squadra. Per esempio, il segnalino del Turno si sposta nelle caselle dei Turni (indicate con Primo Tempo e Secondo Tempo) nella panchina.



# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare, è una buona idea quella di leggere per intero queste regole almeno una volta, per farti un'idea di quel che stai facendo. Una volta fatto questo, apri il campo e assembli i giocatori. Un Allenatore dovrebbe prendere gli Umani e l'altro gli Orchi. È sempre il proprietario del gioco che sceglie con quale squadra giocare! Ciascun Allenatore ha poi bisogno di una panchina, la giusta scheda di squadra e una serie di segnalini. Ciascun giocatore piazza la panchina dietro una delle Zone di Meta. Questo aiuta a indicare qual è la metà campo di competenza di ciascuna squadra. Si segna un Touchdown portando la palla entro la Zona di Meta avversaria.

Ciascun Allenatore piazza il segnalino Turno nella casella Primo Tempo sul regolo dei turni, ed un segnalino Punteggio nel regolo del Punteggio più vicino alla propria Zona di Meta. Infine, ogni Allenatore deve verificare sulla propria scheda di squadra quanti Ritira ha a disposizione, e deve piazzare altrettanti segnalini sul regolo dei Ritira presente sulla sua panchina.

Si lancia una moneta o si tira un D6 per decidere chi si piazzerà per primo. La squadra che schiera per prima è detta *squadra che calcia* perché effettuerà il calcio d'inizio detto Kick-off. L'altra squadra è detta *squadra che riceve* perché riceverà il kick-off. Ciascun Allenatore deve scendere in campo almeno con 11 giocatori, se non è possibile schierare questi 11 allora si deve giocare con quanti più possibili giocatori disponibili nelle Riserve della sua Panchina, da piazzare tra la linea di metà campo e la propria Zona di Meta, applicando le seguenti restrizioni:

1. la squadra che calcia si schiera sempre per prima.
2. non più di due giocatori possono prendere posto in ciascuna delle fasce laterali (cioè si possono avere al massimo quattro giocatori sulle fasce, due per lato).
3. almeno tre giocatori devono essere schierati lungo la linea di metà campo, sulla linea di ingaggio.

## IL CALCIO D'INIZIO - Kick-off

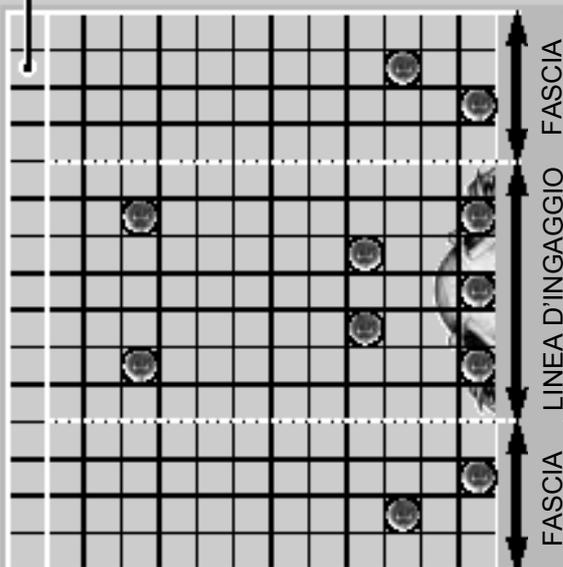
Dopo che entrambe le squadre si sono schierate, l'Allenatore della squadra che calcia piazza il pallone in una casella qualsiasi nella metà campo avversaria, compresa la Zona di Meta se lo desidera. A questo punto la palla si Disperde in una direzione casuale. Usando la sagoma di Movimento Casuale, lancia il dado a otto facce una volta per determinare la direzione della Dispersione, quindi lancia un dado a sei facce per determinare di quante caselle si sposterà la palla.

**Nota importante:** il Kick-off è l'unica occasione in cui si lancia un dado per vedere di quante caselle si sposta la palla quando si disperde. Questo perché i calci sono molto poco accurati. Quando si lancia per la dispersione per un passaggio sbagliato, o quando la palla rimbalza, la palla si sposta di una sola casella per tiro di Movimento Casuale.



Il Kick-off deve terminare nella metà campo avversaria. Assumendo che la palla si fermi nella metà campo della squadra che riceve, allora può cadere in una casella vuota o in una occupata da un giocatore. Se la palla termina in una casella vuota, rimbalza di un'altra casella (vedi il capitolo Rimbalzi) e si ferma. Se la palla termina in una casella occupata da un giocatore, il giocatore deve cercare di afferrare la palla (vedi il capitolo Afferrare la Palla). Se la palla si disperde o rimbalza fuori dal campo o nella metà campo della squadra che ha calciato, l'Allenatore che riceve viene premiato e può dare la palla a qualunque giocatore della sua squadra. Una volta effettuato il calcio d'inizio, sei pronto per procedere nel primo turno del gioco.

### Zona di Meta



### LA MOVIOLA

*Jim: Come qualsiasi Allenatore potrebbe insegnarti, Bob, la formazione iniziale della squadra è di vitale importanza. Qui possiamo vedere un esempio della celebre 5-2-2 o "Difesa Profonda" degli Orcland Raiders. Questa formazione viene normalmente utilizzata dagli Orchi contro squadre veloci ed agili come gli Skaven o gli Elfi.*

*Bob: L'hai detto, Jim. Nota come i Raider si sono assicurati di non avere aperture nella loro linea per impedire agli avversari di passare – ogni casella è occupata da un Orco o dalla sua Area di Placcaggio.*

*Jim: Questo è assolutamente giusto, Bob. E, come assicurazione aggiuntiva, gli Orchi hanno piazzato due giocatori indietro in profondità, vicino alla propria Zona di Meta, per poter afferrare qualsiasi giocatore avversario sufficientemente fortunato da farsi strada attraverso la linea frontale degli Orchi.*

# LA SEQUENZA DI GIOCO

Blood Bowl si divide in due tempi di sedici turni ciascuno (otto turni per Allenatore). Alla fine del secondo tempo la squadra con il maggior numero di mete è la vincitrice. La partita procede secondo una semplice ma rigida sequenza di gioco, che procede nel seguente modo:

- A. Turno della Squadra che Riceve
- B. Turno della Squadra che Calcia

Si ripetono A e B uno dopo l'altro, fino a che non viene segnata un Touchdown o finisce un tempo.

Durante il turno di una squadra, questa può effettuare un'azione per ogni giocatore sul campo. Un Allenatore ha a disposizione solo quattro minuti per completare il suo turno. I giocatori della squadra avversaria non possono compiere nessuna azione fino a che non arriva il turno della propria squadra.

## SPOSTARE IL SEGNALINO DEL TURNO

Ciascun Allenatore è responsabile di tenere traccia di quanti turni la sua squadra ha utilizzato, e deve spostare il segnalino del turno lungo il regolo che si trova nella sua panchina all'inizio di ognuno dei suoi turni di gioco. Se si dimentica di spostare il segnalino prima di compiere una qualsiasi azione con uno o più dei suoi giocatori, allora l'Allenatore avversario può chiamare un fallo di "procedura illegale" non appena si accorge dell'errore. È considerata azione il movimento di un giocatore di una o più caselle, o il lancio di dadi per la risoluzione di un blocco, il passaggio della palla o il tentativo di smarcarsi.

L'Allenatore che subisce la chiamata per procedura illegale deve immediatamente utilizzare un Ritira di squadra. Se nel turno in cui è stata chiamata la procedura illegale il Ritira di squadra è già stato utilizzato, oppure sono stati finiti, il giocatore avversario si aggiungerà un Ritira di squadra. Se un Allenatore dimentica di spostare il proprio segnalino del Turno ma, corregge il suo errore prima che l'avversario se ne accorga, allora non può subire la chiamata per procedura illegale. In aggiunta, se a un Allenatore viene chiamata giustamente una procedura illegale, conta come se avesse usato il Ritira di squadra per questo turno. Se una procedura illegale viene chiamata erroneamente, l'allenatore che l'ha chiamata deve rimuovere un suo Ritira di squadra. Se non ne ha l'Allenatore avversario ne ottiene uno.

## AZIONI DEI GIOCATORI

In un turno di squadra, un Allenatore può eseguire una delle azioni descritte più avanti con ciascuno dei suoi giocatori. Quando tutti i giocatori in una squadra hanno eseguito un'azione allora il turno della squadra termina e può iniziare quello della squadra avversaria.

Devi dichiarare quale azione sta per eseguire ciascun giocatore prima di effettuarla. Per esempio, potresti dire "Questo giocatore esegue un blocco su quest'altro giocatore".

I giocatori eseguono le loro azioni una per volta. In altre parole, l'Allenatore compie un'azione con un giocatore, quindi un'altra azione con un altro giocatore, e così via. Questo va avanti finché tutti i giocatori non hanno compiuto un'azione, o se l'Allenatore non vuole compiere

azioni con ulteriori giocatori. Nota che un giocatore deve terminare la propria azione prima che un altro giocatore possa iniziare la propria. Ogni giocatore può effettuare una sola azione per turno della sua squadra. Solo un giocatore può effettuare un'azione di Blitz o Passaggio per turno di squadra.

**Movimento:** il giocatore può muovere una quantità di caselle pari al suo MO.

**Blocco:** il giocatore può effettuare un singolo Blocco contro un giocatore che si trova in una casella adiacente. I giocatori che sono stati abbattuti non possono effettuare questa azione.

**Blitz:** il giocatore può muovere una quantità di caselle pari al suo MO. Può compiere un Blocco durante il movimento. Il Blocco può essere effettuato in qualsiasi punto durante il movimento e "costa" una casella di movimento.

**IMPORTANTE:** questa azione non può essere eseguita da più di un giocatore per turno di squadra. Comunque, qualsiasi giocatore può effettuare un Blitz – il giocatore non deve essere per forza un Blitzler (i Blitzler sono semplicemente più bravi in questo degli altri giocatori).

**Passaggio:** il giocatore può muovere un numero di caselle pari al suo MO. Alla fine del movimento il giocatore può passare la palla.

**IMPORTANTE:** questa azione non può essere eseguita da più di un giocatore per turno di squadra.



## FINE DEL TURNO - Turnover

Normalmente, un turno di squadra termina quando tutti i giocatori hanno effettuato un'azione. Certi eventi, però, possono provocare la fine del turno prima che tutti i giocatori abbiano effettuato la loro azione. Questi eventi chiamano il *Turnover*. I seguenti eventi provocano un Turnover:

1. alla squadra viene chiamata una procedura illegale e non dispone di Ritira di squadra, *oppure*
2. un giocatore della squadra che muove viene abbattuto o cade, *oppure*
3. la palla è passata e non viene afferrata da un qualsiasi membro della squadra che muove *oppure*
4. un giocatore della squadra che muove cerca di raccogliere la palla e fallisce, *oppure*
5. viene segnato un Touchdown, *oppure*
6. scade il limite di tempo di quattro minuti a disposizione di ciascuna squadra.

Un Allenatore che subisce un Turnover deve terminare il proprio turno immediatamente – anche se si trova a metà dell'azione di un giocatore. L'unica eccezione a questa regola è che si devono effettuare i tiri Armatura e Infortunio per il giocatore abbattuto.

# MOVIMENTO

Un giocatore può muovere di una quantità di caselle pari al suo Fattore Movimento (MO).

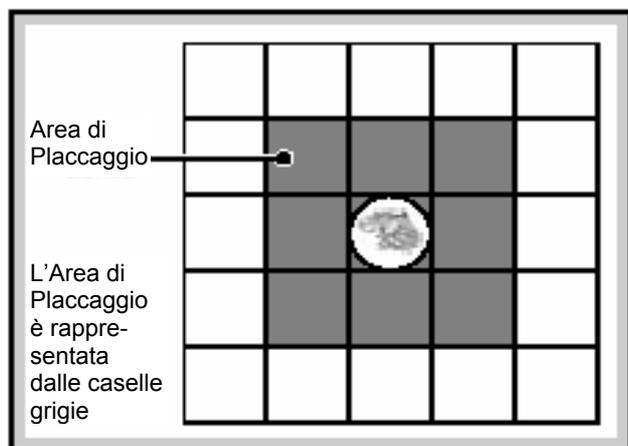
I giocatori possono muovere in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni, compresa la diagonale, fintantoché non entrano in una casella che contiene un altro giocatore (di qualsiasi squadra).

I giocatori non devono obbligatoriamente utilizzare tutto il loro Fattore Movimento nel proprio turno: possono anche non muoversi del tutto, se l'Allenatore non desidera che lo facciano.

## AREA DI PLACCAGGIO -TackleZone

Un giocatore in piedi esercita la sua Area di Placcaggio su ciascuna delle otto caselle che lo circondano, come mostrato nello schema.

Un giocatore abbattuto non possiede Area di Placcaggio.



Per lasciare una casella che si trova all'interno di una o più Aree di Placcaggio avversarie, un giocatore deve *smarcarsi* via dalla casella.

Il giocatore deve cercare di smarcarsi una sola volta per lasciare una casella, indipendentemente da quante Aree di Placcaggio agiscono su di essa.

Nota che devi sempre effettuare un tiro per smarcarsi quando lasci un'Area di Placcaggio, anche se non ci sono Aree di Placcaggio nella casella verso cui ti dirigi (vedi la moviola).

Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità che segue per scoprire il valore necessario per riuscire a smarcarsi fuori da una casella.

Per esempio, se il giocatore ha un'agilità di 3 avrà bisogno di ottenere 4 o più per smarcarsi dalla casella. Lancia un dado ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado.

Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, il giocatore può continuare a muoversi (e smarcarsi, se necessario) fino a che non ha terminato il suo Fattore Movimento.

Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore cade nella casella in cui si stava dirigendo, e deve lanciare un dado per vedere se si è Infortunato (vedi Cadute e Infortuni).

Se il giocatore cade, allora la sua squadra subisce un Turnover e il proprio turno termina immediatamente.



## TABELLA DELL'AGILITA' - Dodge

| AG del giocatore | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|------------------|----|----|----|----|----|----|
| Esito dado       | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

### Modificatori per Smarcarsi

Eseguire un tiro per smarcarsi..... +1

Per Area di Placcaggio avversaria sulla casella dove si dirige il giocatore..... -1

## RACCOGLIERE LA PALLA

Se un giocatore entra in una casella in cui si trova la palla, deve cercare di raccogliercela e – se lo desidera e ne ha la possibilità – proseguire il movimento.

I giocatori che entrano nella casella in cui si trova la palla in altri momenti (per esempio quando spinti indietro, ecc.) non possono Raccogliere la palla, che invece rimbalza di una casella.

Questo non provoca un Turnover. Vedi il capitolo Rimbalzi.

Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire a Raccogliere la palla.

Lancia un dado ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado.

Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il giocatore può raccogliere la palla.

Piazza la palla sulla basetta del giocatore per mostrare che egli l'ha raccolta e prosegui con il turno del giocatore.

Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore lascia cadere la palla, che rimbalza di una casella.

Se il giocatore lascia cadere la palla, allora la sua squadra subisce un Turnover e il proprio turno termina immediatamente.

## TABELLA DELL'AGILITA' – Pick Up

| AG del giocatore | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|------------------|----|----|----|----|----|----|
| Esito dado       | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

### Modificatori per Raccogliere la palla

Eseguire il tiro per raccogliere la palla..... +1

Per Area di Placcaggio avversaria sul giocatore..... -1

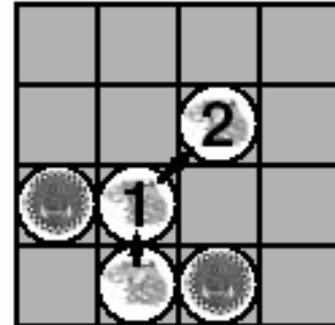
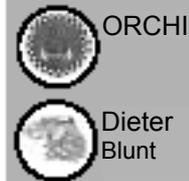
**IMPORTANTE:** nel Blood Bowl la Tabella dell'Agilità viene utilizzata per determinare il successo o il fallimento di una quantità di azioni diverse, compreso lo smarcarsi, il raccogliere la palla, lanciarla e riceverla per dirne solo alcune.

Ogni azione ha la sua serie di modificatori, e sono solo questi modificatori che si applicano al risultato del lancio del dado (cioè non viene utilizzato nessun modificatore per smarcarsi quando si tenta di raccogliere la palla).

**LA MOVIOLA**

*Jim: Ecco Dieter Blunt dei Reikland Reavers, e mi pare, Jim, che stia per muovere attraverso la Zona di Placcaggio di due giocatori degli Orcland Raiders. Per prima cosa, cerca di muovere nella casella 1. Dieter ha un'Agilità di 3, il che significa che deve ottenere di base un 4 o più per riuscire a smarcarsi da quella casella. Guadagna un +1 sul tiro del dado perché si sta smarcando, ma deve sottrarre -2 perché ci sono due Zone di Placcaggio Orchesche nella casella dove si sta dirigendo, per un modificatore finale di -1. Dieter fa la sua mossa – la folla trattiene il fiato – ed il lancio di dado è un 5, che significa che Dieter è riuscito a Smarcarsi da quella casella!*

*Bob: Giusto! Dieter si sposta nella casella 1 e decide di proseguire alla casella 2. Dieter deve nuovamente eseguire un tiro per smarcarsi, anche se non ci sono Aree di Placcaggio sulla casella 2, perché sta lasciando le Zone di Placcaggio della casella 1. Non ci sono Zone di Placcaggio sulla casella 2, quindi Dieter ottiene solo il modificatore di +1 al suo tiro di dado. OH, NO! Dieter ottiene un 1 e si schianta al suolo. Adesso è sdraiato a faccia in su sulla casella 2, e quel che è peggio, questo conta come un Turnover per i Reavers, quindi ora il movimento va agli Orcland.*

**ESEMPIO DI SMARCATURA:**

| AGILITÀ                   | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|---------------------------|----|----|----|----|----|----|
| <b>TIRO PER SMARCARSI</b> | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

**MODIFICATORI PER SMARCARSI**

|   |    |
|---|----|
| Eseguire il tiro per smarcarsi  | +1 |
| Per Area di Placcaggio avversaria sulla casella dove si dirige il giocatore | -1 |

## BLOCCHI

Invece di muovere, un giocatore può effettuare un *blocco* contro un giocatore avversario che si trovi in una casella adiacente.

Puoi solo effettuare un blocco contro un giocatore in piedi – non puoi bloccare un giocatore che sia già stato abbattuto. Un blocco è un placcaggio molto violento, che ha lo scopo di fermare fisicamente l'avversario nel suo percorso!

Per vedere se un blocco ha successo hai bisogno di utilizzare gli speciali dadi blocco inclusi con il gioco.



*Varag Mastica-Ghoul dimostra il miglior modo per effettuare un blocco*

### MOVIMENTO BLITZ

Una volta per turno un giocatore della squadra che muove può effettuare uno speciale *movimento Blitz*.

Un Blitz consente al giocatore di muovere e effettuare un blocco.

Il blocco può essere effettuato in qualsiasi punto del movimento, ma costa una casella di movimento per il giocatore che la effettua.

Il giocatore può continuare a muovere dopo che gli effetti del blocco sono stati risolti, se ha ancora a disposizione caselle per muovere.

### FORZA

Il numero di dadi che viene lanciato dipende dalla Forza dei due giocatori coinvolti.

Ovviamente, se uno dei due giocatori è più forte dell'altro, è più probabile che abbatta il suo avversario quando lo blocca.

Per rappresentare questo, il numero di dadi che vengono lanciati varia a seconda del rapporto tra la Forza dei due giocatori.

Comunque, indipendentemente da quanti dadi vengono lanciati, solo uno di essi viene utilizzato per decidere il risultato del blocco.

È l'Allenatore del giocatore più forte che decide quale dado viene utilizzato.

- Se la Forza dei giocatori è uguale, si usa un solo dado.
- Se uno dei due giocatori ha una Forza superiore, vengono usati due dadi ed il giocatore più forte sceglie quale applicare.
- Se un giocatore ha una Forza che è più del doppio di quella dell'altro, allora si usano tre dadi ed il giocatore più forte sceglie quale applicare.

Nota che è sempre l'Allenatore del giocatore che effettua il blocco, ma è l'Allenatore del giocatore più forte che ne sceglie il risultato.

## Gli esiti

Lancia l'appropriato numero di dadi e controlla il risultato sulla tabella che segue. Sulla tabella, il giocatore che effettua il blocco è detto attaccante, mentre quello che lo subisce è il difensore.

| Simbolo   | Esito  |
|---|--|
|    | <b>ATTACCANTE ATTERRATO:</b> L'attaccante è abbattuto.   |
|    | <b>ENTRABI ATTERRATI:</b> Entrambi i giocatori sono abbattuti, a meno che uno o entrambi i giocatori coinvolti non possiedano l'Abilità Blocco. Se un giocatore possiede l'Abilità Blocco non viene abbattuto da questo risultato, mentre l'altro va normalmente a terra. Se entrambi i giocatori possiedono l'Abilità Blocco, nessuno dei due va a terra. |
|    | <b>SPINTA:</b> Il difensore viene spinto indietro di una casella dall'attaccante. L'attaccante può occupare la casella lasciata libera dal difensore.  |
|    | <b>DIFENSORE SBILANCIATO:</b> A meno che il difensore non possieda l'Abilità Finta, egli viene spinto indietro e abbattuto. Se possiede l'Abilità Finta viene solo spinto indietro. L'attaccante può occupare la casella lasciata libera dal difensore.  |
|  | <b>DIFENSORE ATTERRATO:</b> Il difensore viene spinto indietro e abbattuto nel quadrato dove viene spinto. L'attaccante può occupare la casella lasciata libera dal difensore.   |

### LA MOVIOLA

*Jim: Ed ecco Skurf Limbrender, il Fuoriclasse Bloccatore Orco Nero degli Orcland Raiders. Ha appena Blitzato giù per il campo e adesso si prepara per effettuare un Blocco contro Jacob von Altdorf, il lanciatore dei Reavers. Skurf ha una Forza di 4, che va confrontata con il 3 di Jacob, il che significa che Skurf può lanciare due dadi di Blocco e scegliere quello che userà. Lancia un  (Attaccante Atterrato) e un  (Difensore Atterrato) ed utilizza il risultato di "Difensore Atterrato" per sbattere Jacob indietro di una casella e schiantarlo nel fango – KRUNCH!*

#### ESEMPIO DI BLOCCO



| FORZA DEI GIOCATORI                   | LANCIO           |
|---------------------------------------|------------------|
| Giocatori con Forza uguale            | Un dado Blocco   |
| Un giocatore più forte                | Due dadi Blocco* |
| Un giocatore più del doppio più forte | Tre dadi Blocco* |

\* L'Allenatore del giocatore più forte sceglie quale dado Blocco usare

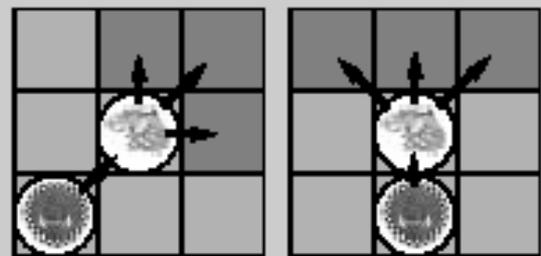
**Spinta indietro:** un giocatore che venga spinto indietro come esito di un blocco deve essere allontanato di una casella dal giocatore che ha effettuato il blocco, come mostrato negli schemi. L'Allenatore del giocatore che ha effettuato il blocco può scegliere in quale casella spostare il giocatore. Se possibile, il giocatore deve essere spinto in una casella vuota. Se tutte le caselle sono occupate da altri giocatori, allora il giocatore viene spinto in una casella occupata ed il giocatore che la occupava viene a sua volta spinto indietro. Questa secondaria spinta è trattata esattamente come una normale spinta come se il secondo giocatore fosse stato bloccato dal primo.

I giocatori devono essere spinti fuori dal campo solo se non ci sono caselle vuote disponibili sul campo. Un giocatore spinto fuori dal campo viene picchiato dal pubblico e deve effettuare un tiro sulla Tabella degli Infortuni (vedi al capitolo Infortuni). Non si applicano modificatori a questo lancio di dadi.

Nota che i giocatori spinti fuori dal campo non effettuano un Tiro Armatura, ma vengono automaticamente Infortunati. Se si ottiene un risultato di "Stordito" sulla Tabella degli Infortuni, il giocatore viene piazzato nella casella delle riserve della propria panchina, e deve rimanerci finché non viene segnato un Touchdown o finisce il tempo. Se è il giocatore che possiede la palla a venire spinto fuori dal campo, allora i tifosi sono più che felici di ributtare la palla in campo prima di picchiarlo! La sagoma di rimessa in gioco viene posizionata sulla casella che il giocatore occupava prima di essere spinto fuori.

**Abbattuto:** un giocatore abbattuto deve essere posizionato nella propria casella a faccia in su. Il giocatore può subire un Infortunio (vedi il capitolo Infortuni). Se il giocatore abbattuto appartiene alla squadra che muove, questa subisce un Turnover e il suo turno termina immediatamente!

#### ESEMPIO DI SPINTA



Le caselle in grigio nei diagrammi rappresentano le caselle dove un giocatore può essere spinto

**Movimento d'Inseguimento:** un giocatore che ha effettuato un blocco può effettuare uno speciale movimento d'inseguimento per occupare la casella liberata dal giocatore che è stato spinto indietro. L'Allenatore del giocatore può decidere se effettuare l'inseguimento prima di lanciare qualsiasi altro dado. Questo movimento è libero ed il giocatore può ignorare le Aree di Placcaggio avversarie quando lo effettua (cioè, non deve smarcarsi per entrare in quella casella). I giocatori che effettuano il Blitz possono effettuare il movimento d'inseguimento, e questo movimento non costa loro nessun punto di Movimento (dato che hanno già pagato una casella per effettuare il blocco, hanno in effetti già pagato per effettuare anche questo movimento).

## CADUTE E INFORTUNI

I giocatori che vengono abbattuti o cadono per qualsiasi ragione vengono piazzati a faccia in su sul campo nella casella in cui sono caduti.

Quando un giocatore è a terra a faccia in su, perde la propria Zona di Placcaggio e non può fare nulla eccetto alzarsi al costo di tre caselle del suo movimento quando compie la sua azione successiva.

I giocatori possono mettersi in piedi all'interno dell'Area di Placcaggio avversarie senza doversi smarcare (ma dovranno farlo se vorranno lasciare quella casella).

Nota che un giocatore che si alza non può effettuare un'azione di blocco perché non puoi muovere quando esegui un blocco.

Il giocatore può però muovere, effettuare un blitz o un passaggio.

Un giocatore che cade quando è in possesso della palla, la fa cadere, e questa rimbalza di una casella in una direzione casuale (vedi il capitolo Rimbalzi)



A sinistra un giocatore a terra a faccia in su. A destra un giocatore in piedi.

### INFORTUNI

A meno che le regole non stabiliscano diversamente, qualsiasi giocatore che venga abbattuto può subire un Infortunio.

L'Allenatore avversario lancia due dadi e somma i loro esiti nel tentativo di superare il Valore Armatura del giocatore abbattuto.

Se il lancio di dado ha successo, allora l'Allenatore avversario può effettuare un lancio di dado sulla Tabella degli Infortuni nella colonna seguente per vedere quale Infortunio ha subito quel giocatore.



SplitTagliatendini, Skaven di Fogna

### ALZARSI IN PIEDI

Un giocatore può alzarsi in piedi al costo di tre caselle del proprio movimento.

Se il giocatore ha meno di tre caselle di movimento, deve ottenere un 4+ per alzarsi.

Se riesce ad alzarsi non può muovere a meno che non scatti, come spiegato più avanti.

### SOSTITUZIONI

Non puoi sostituire giocatori Infortunati o espulsi mentre la partita è in corso.

L'unico momento in cui puoi far entrare le riserve è quando ti schieri dopo che è stato segnato un Touchdown o all'inizio del secondo tempo.

#### TABELLA DEGLI INFORTUNI

##### 2D6 Esito

**2 - 7 Stordito** – lascia il giocatore sul campo, ma a faccia in giù. Tutti i giocatori a faccia in giù verranno girati a faccia in su alla fine del prossimo turno della loro squadra, anche se ha luogo un turn-over. Nota che un giocatore non può essere girato a faccia in su nel turno in cui viene stordito. Una volta a faccia in su può alzarsi in un qualsiasi turno seguente usando le normali regole.

**8 - 9 K.O.** – rimuovi il giocatore dal campo e piazzalo nel settore K.O. della tua panchina. Al prossimo Kick-off, prima di schierare qualunque giocatore, lancia un dado per ogni giocatore che è stato messo K.O..

Con un risultato di 1-3 deve restare nel settore KO e non può essere usato, anche se puoi effettuare un altro lancio al Kick-off successivo.

Con un esito di 4-6 puoi spostare il giocatore nel settore delle Riserve e utilizzarlo normalmente da adesso in poi.

**10 - 12 Un Ferito!** Lancia un D6 sulla Tabella delle Ferite.

##### Tabella delle Ferite

**1-3 Fatto Male** – rimuovi il giocatore dal campo e piazzalo nel settore Morti e Feriti della tua panchina. Il giocatore non partecipa al resto della partita.

**4-5 Infortunio Serio** – rimuovi il giocatore dal campo e piazzalo nel settore Morti e Feriti della tua panchina. Il giocatore non partecipa al resto della partita. Se stai giocando una partita di Lega, allora il giocatore non parteciperà neanche alla partita successiva.

**6 Morto!** – rimuovi il giocatore dal campo e piazzalo nel settore Morti e Feriti della tua panchina. Il giocatore non giocherà mai più a Blood Bowl, a meno che non venga ingaggiato da una squadra di Non-morti!

# LANCIARE LA PALLA

Una volta per turno di squadra, la squadra in movimento può effettuare un'azione di Passaggio.

Il giocatore può effettuare un normale movimento, e al termine di esso può lanciare la palla.

Nota che il giocatore non deve possedere la palla all'inizio del proprio movimento; può usare il suo movimento per raccogliere una palla caduta e quindi rilanciarla, per esempio.

## IL PASSAGGIO

Prima di tutto, l'Allenatore deve dichiarare che sta per effettuare un'azione di passaggio.

Il giocatore può lanciare la palla verso un altro giocatore della propria squadra (o anche della squadra avversaria, se proprio lo desidera), o semplicemente verso una casella vuota, anche se ovviamente solo la prima di queste tre opzioni è veramente utile – e gli evita di essere assalito dai suoi compagni di squadra!

La palla può essere passata solo una volta per turno.

Dopodiché, l'Allenatore deve misurare la distanza utilizzando il regolo della distanza.

È perfettamente accettabile verificare la distanza di diversi giocatori durante il movimento del giocatore prima di dichiarare quale sarà il destinatario del lancio.

Una volta effettuato il lancio, però, il lanciatore che ha lanciato non potrà più muoversi anche se dispone di punti movimento ancora da utilizzare.

Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire a lanciare la palla.

Lancia un dado ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado.

Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il passaggio è accurato e termina nella casella desiderata.

Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il passaggio non è accurato e si disperde.

Lancia per la dispersione della palla tre volte, una dopo l'altra, per vedere dove finisce.

Nota che ciascun tiro per la dispersione viene effettuato separatamente, quindi è possibile che la palla termini nella casella di destinazione iniziale (anche se così sarà più difficile da ricevere).

La palla può essere ricevuta solo nella casella finale del suo movimento – se disperde attraverso una casella occupata da un giocatore, questi non può tentare di afferrarla.

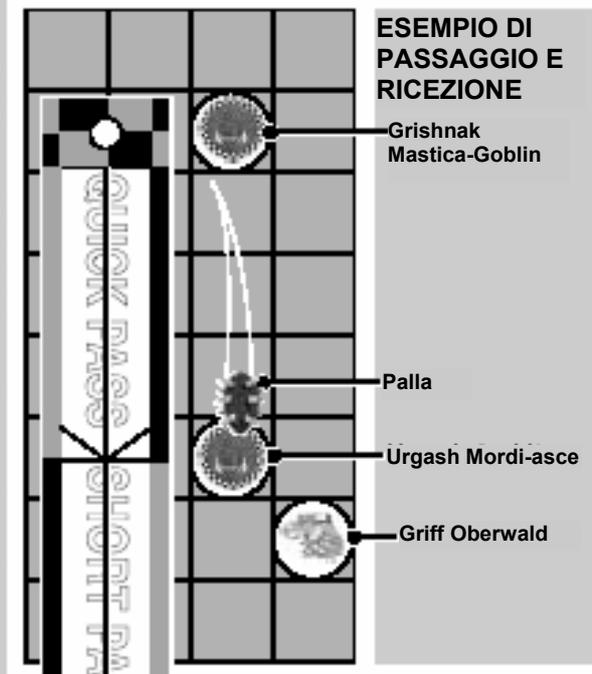
### LA MOVIOLA

*Bob: Ed ecco che Grishnak Mastica-Goblin degli Orcland Raiders, che ha un'Agilità di 3, tenta di lanciare la palla a quattro caselle di distanza verso Urgash Morsica-asce. Il distanziometro mostra che Urgash si trova esattamente al confine tra un Passaggio Veloce ed uno Corto, quindi deve essere scelta la più lunga delle due distanze.*

*Jim: Giusto, Bob. L'agilità di Grishnak pari a 3 significa che deve ottenere un 4 o più con i dadi per essere sul bersaglio. Non si applicano modificatori a questo tiro perché Grishnak non si trova in nessuna Zona di Placcaggio avversaria, ed il modificatore per un passaggio corto è +0. Il braccio di Grishnak si incurva all'indietro e lancia un 6. Guarda quella palla come vola, bamf, dritta sul bersaglio! Ora tocca al Morsica-asce acchiapparla...*

*Bob: L'hai detto, Jim. È un passaggio Accurato, quindi Urgash riceve un bonus di +1 al suo tiro di dado. Ma Griff Oberwald è accanto a lui, quindi le sue possibilità di Ricezione subiscono un modificatore di -1, il che significa che Urgash necessita di un 4+ per afferrare la palla. Sulla folla cade il silenzio mentre i dadi rotolano. Un 3 – l'ha persa e la palla Rimbalza via di una casella.*

*Jim: E se non ho visto male, quel passaggio sbagliato conta come Turnover, facendo terminare il turno degli Orcland Raiders...*



### ESEMPIO DI PASSAGGIO E RICEZIONE

Grishnak Mastica-Goblin

Palla

Urgash Mordì-asce

Griff Oberwald

| AGILITA'          | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|
| TIRO PER LANCIARE | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

#### MODIFICATORI PER LANCIARE

|  |    |
|--|----|
| Lanciare un Passaggio Veloce                               | +1 |
| Lanciare un Passaggio Corto                                | 0  |
| Lanciare un Passaggio Lungo                                | -1 |
| Lanciare un Passaggio Bomba                                | -2 |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sul giocatore che lancia | -1 |

| AGILITA'          | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|
| TIRO PER RICEVERE | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

#### MODIFICATORI PER RICEVERE

|  |    |
|--|----|
| Ricevere un passaggio Accurato                             | +1 |
| Afferrare una palla Dispersa o una rimessa in gioco        | 0  |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sul giocatore che lancia | -1 |

**TABELLA DELL'AGILITA'**

| AG del giocatore | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|------------------|----|----|----|----|----|----|
| Esito dado       | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

**Modificatori per il Passaggio**

|  |    |
|--|----|
| Lanciare un passaggio veloce.....                        | +1 |
| Lanciare un passaggio corto.....                         | 0  |
| Lanciare un passaggio lungo.....                         | -1 |
| Lanciare un passaggio bomba.....                         | -2 |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sul<br>lanciatore..... | -1 |

**RICEVERE LA PALLA**

Se la palla atterra in una casella occupata da un giocatore in piedi, allora costui può tentare di ricevere il passaggio.

I giocatori a terra non possono mai tentare di ricevere un passaggio.

Possono tentare di ricevere il passaggio i giocatori di entrambe le squadre (se un giocatore della squadra avversaria riesce ad afferrare la palla può gridare "Intercetto!!!" e bullarsi per un po').

Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire a ricevere la palla. Lancia un dado ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado.

Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il giocatore è riuscito a afferrare la palla.

Piazza la palla sulla sua basetta per indicare che ne è in possesso e prosegui con il turno della tua squadra.

Se il giocatore che riceve non ha ancora effettuato la sua azione, può farlo ora normalmente. Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore perde la palla, che rimbalza (vedi il capitolo Rimbalzi)

**TABELLA DELL'AGILITA'**

| AG del giocatore | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|------------------|----|----|----|----|----|----|
| Esito dado       | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

**Modificatori per la Ricezione**

|  |    |
|--|----|
| Ricevere un passaggio accurato.....                                | +1 |
| Ricevere un passaggio sbagliato, un Rimbalzo<br>o una rimessa..... | 0  |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sul<br>ricevitore.....           | -1 |

**RIMBALZI**

Se la palla non viene ricevuta, o la casella dove atterra non è occupata (o occupata da un giocatore a terra) allora rimbalza.

Questo è il termine tecnico per descrivere un oggetto che saltella dappertutto mentre i giocatori si accalcano per afferrarlo! Per scoprire dove la palla rimbalza, lancia per disperdere la palla un'altra volta.

Se la palla finisce in una casella occupata, allora il giocatore deve tentare di afferrarla, come descritto in precedenza. Se il giocatore non riesce ad afferrare la palla, questa rimbalza ancora fino a che non viene afferrata, rimbalza in una casella vuota o finisce fuori dal campo.

**RIMESSE IN GIOCO**

Quando la palla finisce fuori dal campo, viene immediatamente ributtata dentro dagli animosi spettatori! Usa la sagoma per la rimessa in gioco per determinare dove finisce la palla, utilizzando l'ultima casella attraversata dalla palla come punto di partenza (vedi il capitolo Componenti all'inizio di questo manuale per una descrizione dell'utilizzo della sagoma di Rimessa in Gioco).

Se la palla termina in una casella occupata da un giocatore in piedi, costui deve tentare di afferrarla come descritto in precedenza. Se la palla termina in una casella vuota o occupata da un giocatore a terra, allora rimbalza ancora.

Se l'esito di una rimessa in gioco è che la palla finisce nuovamente fuori dal campo, si effettua una nuova rimessa in gioco, centrata sull'ultima casella attraversata dalla palla prima di lasciare il campo.

**TURNOVER**

Se la palla, al termine della sequenza di rimbalzi, non viene afferrata da un giocatore della squadra in movimento, ha luogo un Turnover e il turno della squadra in movimento termina.

Il Turnover non ha luogo finché la palla non si ferma. Questo significa che se la palla fallisce il suo bersaglio ma viene comunque afferrata da un giocatore della squadra in movimento, allora il Turnover non ha luogo.

La palla può persino finire fuori dal campo, essere rimessa in gioco e finire in una casella vuota, ma fintanto che un giocatore della squadra in movimento riesce ad afferrarla durante i suoi rimbalzi allora il Turnover non ha luogo!

# RITIRA

I ritira sono molto importanti nel Blood Bowl, come scoprirai molto presto. Ci sono due tipi di ritira: di squadra e individuali. In ciascun caso, un ritira ti consente di ripetere il lancio di un dado che ha prodotto un qualsiasi risultato. Quindi, per esempio, i ritira possono essere utilizzati per ripetere un tiro per smarcarsi, nel qual caso viene ripetuto il lancio del singolo dado, oppure di un blocco a tre dadi, nel qual caso verranno ritirati tutti e tre i dadi, e così via.

**MOLTO IMPORTANTE:** indipendentemente da quanti ritira tu possiedi o di quale tipo essi siano, non puoi mai ripetere il lancio di qualsiasi dado più di una volta.

## RITIRA DI SQUADRA

I ritira di squadra rappresentano l'efficienza dell'allenamento della squadra. Un Allenatore può utilizzare un ritira di squadra per ripetere un lancio di dado effettuato da un giocatore della propria squadra durante il turno della propria squadra. I ritira di squadra non possono mai essere utilizzati per ripetere tiri Armatura o infortunio. L'esito del secondo lancio deve essere accettato al posto del primo, anche se peggiore. Un Allenatore non può usare più di un segnalino ritira di squadra per turno e non può utilizzare un segnalino di ritira per costringere l'Allenatore avversario a ripetere un lancio di dado.

## RITIRA INDIVIDUALI

Alcuni giocatori hanno Abilità che consentono loro di ripetere i lanci di dadi in certe circostanze. Per esempio, un lanciatore possiede l'Abilità Passaggio che gli consente di ripetere il tiro se sbaglia un passaggio. Un Allenatore può utilizzare qualsiasi numero di ritira individuali nello stesso turno, e un giocatore può utilizzare un'abilità qualsiasi numero di volte nella stessa partita. Comunque, come indicato in precedenza, nessun tiro di dado può essere ripetuto più di una volta.

## ABILITA'

Molti giocatori vengono descritti come dotati di una o più *abilità*. Queste sono capacità speciali che modificano la prestazione del giocatore. Alcune abilità consentono di ripetere i lanci di dadi come descritto in precedenza, mentre altre consentono al giocatore di effettuare azioni speciali. Più avanti verrà data una descrizione completa di ciascuna abilità, e la stessa è riprodotta sul retro della Scheda di Riferimento Rapido. La lista completa delle abilità, unita ad un altro gruppo di abilità chiamate *tratti* viene fornita più avanti in questo libro, per il momento questi sono più che sufficienti. Avrai bisogno di far riferimento a questo elenco parecchie volte durante le tue prime partite – ma non preoccuparti, gli effetti delle varie abilità diverranno presto familiari.



**Blocco:** l'abilità Blocco agisce sul risultato dei dadi di blocco, come spiegato nelle regole del blocco.

**Ricezione:** un giocatore che possiede l'abilità di Ricezione può ripetere il lancio di dado se fallisce nell'afferrare la palla. Se stai usando le Regole Addizionali descritte più avanti, allora questa abilità consente anche di ripetere il lancio di dado se fallisce la ricezione di un Passaggio alla mano o un intercetto.

**Finta:** un giocatore con l'abilità Finta può ripetere il lancio di dado se fallisce nello smarcarsi da una Zona di Placcaggio avversaria. Comunque, il giocatore può ripetere un solo tiro per smarcarsi fallito per turno di squadra. Quindi, se il giocatore continua a muoversi e fallisce un secondo tentativo di smarcarsi, non può usare nuovamente l'abilità. Secondariamente, l'abilità influisce sull'esito dei dadi di blocco (vedi gli esiti dei blocchi).

**Passare:** un giocatore con l'abilità di Passare può ripetere il lancio del dado se sbaglia un passaggio.

**Presa Sicura:** un giocatore con l'abilità Presa Sicura può ripetere il lancio del dado se fallisce nel raccogliere la palla. Inoltre, se usi le Regole Addizionali descritte più avanti, un giocatore avversario che possiede l'abilità Rubar Palla non la può utilizzare contro un avversario dotato di Presa Sicura.

Molti giocatori hanno Abilità come Ricezione, Passaggio, ecc.

A meno che non venga dichiarato diversamente nella descrizione dell'abilità non sei mai obbligato ad utilizzare un'abilità solo perché il giocatore la possiede, e puoi scegliere di usare un'abilità che influisce sul tiro del dado dopo aver lanciato il dado.

Per esempio, puoi dichiarare di usare l'abilità Ricezione sia prima sia dopo aver effettuato il lancio del dado per la ricezione.

Certe Abilità vengono usate anche durante il turno avversario.

In questo caso puoi scegliere di usare l'abilità dopo che un giocatore avversario compie un'azione o muove di una casella.

Se entrambi i giocatori vogliono usare un'abilità che ha influenza sulla medesima azione o movimento, allora è l'Allenatore della squadra in movimento che deve usare il suo per primo.

Nota che non puoi "andare indietro nel tempo" e usare un'abilità per influenzare un'azione precedente.

Per esempio, se un giocatore stava blitzando, non puoi fargli effettuare il blocco, muovere di una casella e poi dire "in effetti volevo usare la mia abilità di Professionista per ritirare quel blocco." – l'abilità deve essere usata direttamente prima o dopo l'evento su cui agisce, o non usata.

## VINCERE LA PARTITA

Una partita di Blood Bowl è divisa in due tempi di sedici turni ciascuno (otto turni per Allenatore, per tempo). Ogni Allenatore è responsabile di tenere traccia di quanti turni la sua squadra ha utilizzato e deve muovere il suo segnalino del turno di uno spazio sul regolo dei turni presente sulla propria panchina all'inizio di ciascuno dei suoi turni, come spiegato in precedenza. Il gioco termina quando entrambi gli Allenatori hanno avuto otto turni ciascuno, dando ai giocatori la possibilità di riposarsi un poco, e agli Allenatori il tempo per ripristinare la dotazione di segnalini ritira sul regolo dei ritira. Il gioco riprende con un altro Kick-off all'inizio del secondo tempo. La squadra con il maggior numero di Touchdown alla fine del secondo tempo è la vincitrice. Se la partita alla fine del secondo tempo è in parità, allora si va ad un tempo supplementare. Si tira la moneta per determinare chi calcia e quindi si gioca una terza serie di otto turni per squadra. I ritira avanzati al termine del secondo tempo rimarranno validi per il tempo supplementare. La prima squadra che segna vince la partita. Se nessuna delle due squadre vince, allora la partita è un pareggio oppure può essere decisa dai calci di rigore: ogni Allenatore lancia un D6, e il valore più alto vince, ripetendo il lancio in caso di parità! Tutti i ritira inutilizzati aggiungono un +1 al lancio del dado.

### FARE META - Touchdown

Una squadra segna una meta quando uno dei suoi giocatori termina la sua azione in piedi all'interno della Zona di Meta della squadra avversaria in possesso del pallone.

Non appena questo accade il gioco si ferma, la folla urla e fischia, le Cheerleaders ballano agitando gambe e pompon.

Anche l'Allenatore della squadra che ha segnato ha l'autorizzazione a festeggiare un po', mentre sposta il segnalino dei Touchdown sul regolo della propria panchina.



Qualsiasi giocatore può trovarsi nella Zona di Meta in ogni momento, anche se non in possesso della palla.

Se la palla gli viene lanciata e lui l'afferra, o se è in grado di raccogliere la palla mentre si trova nella Zona di Meta avversaria, segna un Touchdown.

Nota, comunque, che per segnare un Touchdown il giocatore deve terminare la sua azione in possesso della palla e in piedi nella Zona di Meta; se il giocatore fallisce un tiro per smarcarsi, per esempio, e cade nella Zona di Meta, allora non segna il Touchdown.



### RIAVVIARE LA PARTITA

Dopo che un Touchdown è stato segnato, e all'inizio del secondo tempo, il gioco ricomincia e la partita continua. Prima del calcio d'inizio, comunque, entrambi gli Allenatori possono lanciare un D6 per ciascun giocatore che si trova nel settore K.O. della propria panchina.

Con un esito di 4, 5 o 6 il giocatore è sufficientemente in forma per tornare sul campo, ma con qualsiasi altro esito deve restare nel settore K.O. della panchina.

Gli Allenatori possono quindi disporre in campo qualsiasi giocatore in grado di giocare proprio come avevano fatto all'inizio della partita.

Quando il gioco riprende dopo un Touchdown è sempre la squadra che ha segnato a calciare.

All'inizio del secondo tempo la squadra che calcia è quella che aveva ricevuto all'inizio del primo tempo.

### SEGNARE DURANTE IL TURNO AVVERSARIO

In certi casi rari una squadra può segnare un Touchdown durante il turno dell'avversario.

Per esempio, un giocatore che possiede la palla può essere spinto nella Zona di Meta da un Blocco.

Se questo accade, allora la squadra segna un Touchdown, ma deve muovere il proprio segnalino del turno di uno spazio lungo il regolo per rappresentare il tempo che i giocatori perdono per festeggiare questo insolito metodo per segnare.

### ABBANDONARE LA PARTITA

Puoi scegliere di abbandonare la partita all'inizio di uno dei tuoi turni di squadra, prima di muovere il segnalino del Turno lungo il regolo.

**STOP!** Hai letto tutte le regole di cui hai bisogno per giocare una partita di Blood Bowl usando le squadre e le schede di squadra fornite con il gioco. Perché non fai una partita o due prima di passare alle regole addizionali...?

## REGOLE ADDIZIONALI

Tutte le regole addizionali che seguono sono opzionali. Questo significa che entrambi gli Allenatori devono mettersi d'accordo su quale delle regole addizionali

utilizzare (o se utilizzarle del tutto) prima dell'inizio della partita. Comunque, esse sono fortemente raccomandate.

### CREAZIONE DI UNA SQUADRA DI BLOOD BOWL

Oltre alle squadre di cui leggerai in questo manuale, ce ne sono molte altre che giocano in campionati sparsi per il mondo.

Ci sono molte altre squadre umane e orchesche, per esempio, con le quali puoi giocare utilizzando i modelli in plastica forniti con questa scatola.

Tutte le diverse razze che giocano il Blood Bowl (così come le squadre specifiche e i Fuoriclasse) saranno descritti in dettaglio più avanti.

Comunque, per consentirti di partire immediatamente con la tua squadra di Blood Bowl, questa sezione presenta le regole di base per le più popolari razze che giocano il Blood Bowl.

Puoi utilizzare i modelli in plastica forniti con il gioco per rappresentare i giocatori della tua squadra, o acquistare le miniature Citadel presso il tuo negozio Games Workshop locale o attraverso il Mail Order di Games Workshop.

#### SCHEDA DELLA SQUADRA

Il blocco di schede delle squadra viene utilizzato per registrare le caratteristiche dei giocatori della squadra.

Ai proprietari della confezione del gioco Blood Bowl è consentito fotocopiare questi fogli per proprio uso personale.

Ci sono molte caselle sul foglio squadra non contemplate da questo capitolo, ma non preoccuparti riguardo a queste voci, perché sono necessarie per le partite di Lega, che verranno spiegate più avanti.

#### ACQUISTARE I GIOCATORI

Per creare la tua squadra, disponi di un tesoro di 1.000.000 monete d'oro.

Questo rappresenta il denaro che sei riuscito a ottenere dagli sponsor o con altri, meno leciti, metodi per assoldare i giocatori della tua squadra.

Il primo passo nella creazione della squadra è studiare le liste delle squadre (vedi il capitolo specifico) e decidere quella che desideri utilizzare.

Tutti i giocatori della tua squadra devono provenire dalla stessa lista di squadra.

Quindi, per esempio, una squadra di elfi alti non includerà giocatori umani perché questi giocatori appartengono ad una diversa lista di squadra.

Una volta decisa la squadra che userai, devi ora assoldare i giocatori per la tua squadra.

Ciascun giocatore della tua squadra costa un certo numero di monete d'oro, come indicato nelle liste.

La lista della squadra indica anche il massimo numero di giocatori che ti è permesso prendere per la tua squadra. Per esempio, una squadra umani non può avere più di due lanciatori.

In aggiunta, la tua squadra deve avere almeno 11 giocatori, e non può averne più di 16.

All'interno di queste restrizioni puoi avere qualunque quantità e tipo di giocatori, e puoi andare avanti ad acquistarli finché hai i soldi per farlo.

#### RITIRA DI SQUADRA E FATTORE POPOLARITÀ

Quando crei una squadra, non ottieni nessun ritira di squadra o punto di popolarità gratuitamente – devi pagare per averli, dalla tua tesoreria.

Ogni ritira costa il numero di monete d'oro mostrato sulla lista di squadra che hai scelto, e ti consente di ripetere un tiro di dado per tempo.

Se hai giocato qualche partita usando le regole di base saprai quanto sono importanti i ritira, e sai che è una buona idea comprarne uno o due per la tua squadra.

Il fattore popolarità della tua squadra rappresenta quanto è popolare la squadra e può avere importanti effetti sui risultati che ottieni sulla Tabella del Calcio di Inizio.

Ogni punto di popolarità costa 10.000 monete d'oro, quindi un Fattore Popolarità di 3 costerà 30.000 mo, per esempio.

La tua squadra deve avere un Fattore Popolarità almeno di 1 e non può avere un Fattore Popolarità superiore a 9 al momento della sua creazione.

#### STAFF DIRIGENZIALE

Lo staff dirigenziale della squadra fornisce il supporto vitale ai giocatori.

Lo staff dirigenziale non scende mai in campo, ma deve restare a bordo campo durante la partita.

Ciascuna squadra può includere il seguente staff dirigenziale nella propria squadra, finché ogni elemento è rappresentato da una miniatura Citadel appropriatamente dipinta.

Con l'eccezione delle Cheerleaders, una miniatura Citadel "appropriata" è un qualsiasi modello della stessa razza (o razze) della squadra cui appartengono.

Questo significa, per esempio, che se hai un esercito di Orchi per WFB, puoi usare il modello del suo generale come Allenatore capo della tua squadra di orchi di Blood Bowl.

### Allenatore Capo (ovvero “Il Mister” oppure “Il Boss”)

Questo modello rappresenta te stesso, e non costa nulla assoldarlo per la squadra. Durante la partita, la tua funzione principale è strillare e urlare dietro ai tuoi giocatori per incitarli e, cosa più importante, strillare e urlare verso l'arbitro se chiama un fallo contro la tua squadra.

Per rappresentare questo, ogni volta che un arbitro espelle uno o più dei tuoi giocatori, o dichiara una procedura illegale contro di te, o bandisce un'arma segreta, puoi contestare la chiamata con lui.

Lancia un D6. Con un esito di 1 l'arbitro ti espelle dal gioco, quindi non potrai più contestare nessuna chiamata per il resto della partita. Con un esito di 2-5 ti ignora e la sua chiamata rimane valida. Con un esito di 6 accetta le tue argomentazioni e annulla la sua decisione.

### Assistenti Allenatori

Gli Assistenti Allenatori comprendono i coordinatori dell'attacco e della difesa, gli Allenatori dei team speciali, gli Allenatori personali dei Fuoriclasse, e molti altri.

Man mano che una squadra acquista successi, sembra che il numero di Assistenti Allenatori cresca di conseguenza. Più Assistenti Allenatori hai in squadra, più facilmente otterrai la vittoria nel risultato “Allenamento Brillante” sulla Tabella del calcio di inizio (vedi oltre).

Ogni Assistente Allenatore costa 10.000 mo e deve essere rappresentato da una diversa miniatura Citadel dipinta in modo appropriato. Inoltre, ad ogni Assistente deve essere assegnato un titolo. La lista completa dei tuoi Assistenti Allenatori deve essere riportata sul retro della scheda di squadra.

### Cheerleader

La maggior parte delle squadre di Blood Bowl hanno un gruppo o due di Cheerleader, allo scopo di ispirare i giocatori in campo e i loro tifosi sugli spalti.

La funzione delle Cheerleader è di pompare i tifosi in uno stato di frenesia e di condurre gli slogan ed i canti mentre la folla grida e ulula generando un assordante crescendo. Più Cheerleader hai in squadra, più è probabile che tu vinca nel risultato “Tifo Assordante” sulla Tabella del calcio di inizio. Ogni Cheerleader costa 10.000 mo e deve essere rappresentata da una diversa miniatura Citadel dipinta in modo appropriato.

## FUORICLASSE

In aggiunta ai normali giocatori mostrati sulla lista della squadra, ti è consentito di acquistare speciali Fuoriclasse per la tua squadra. I Fuoriclasse sono gli eroi delle arene del Blood Bowl, i giocatori più geniali e talentuosi in una squadra. Ciascun Fuoriclasse ha la sua serie di abilità speciali e ciascuno è un individuo, separato da resto della squadra. Le squadre più grandi cercano di includere almeno uno o due di questi giocatori di valore: squadre famose come i Reikland Reavers o i Gougged Eye possono annoverare diversi Fuoriclasse nelle loro file, assicurandosi continui successi e il dominio dei loro campionati.

I Fuoriclasse giocheranno solo per certe squadre – Griff Oberwald giocherà solo per squadre umane, per esempio. Puoi comprare un Fuoriclasse per la tua squadra solo se è uno di quelli che giocherebbe per essa. Naturalmente, avrai bisogno anche di sufficienti monete d'oro in tesoreria per pagare l'esorbitante prezzo richiesto dal Fuoriclasse per unirsi alla tua squadra!

Nelle partite di Lega e Campionato, i Fuoriclasse possono essere assoldati solo come Giocatori Liberi (vedi

la regola per i Giocatori Liberi più avanti). Halfling e Goblin devono pagare il doppio del prezzo normale per assoldare un Fuoriclasse, perché i Fuoriclasse non amano giocare per loro. Eccezioni a questa regola sono gli Uomini Albero per gli Halfling e i Troll e le armi segrete Goblin per i Goblin. Ciascun Fuoriclasse può essere assoldato da una sola squadra. È possibile (anche se improbabile) che due squadre assoldino lo stesso Fuoriclasse. Se questo accade, nessuna delle due squadre può usarlo e lui si tiene entrambi gli ingaggi! Una squadra di Vampiri può comunque assoldare il Conte Luthor von Drakenborg anche se è stato assoldato dalla squadra avversaria. In questo caso, il secondo Conte Luthor è in realtà un altro potente Conte Vampiro interessato a dare assistenza alla squadra per la partita. Nella confezione ci sono quattro schede Fuoriclasse. Altri Fuoriclasse possono essere trovati sul retro di copertina di questo volume. Ciascuna scheda contiene una illustrazione del giocatore e le seguenti informazioni:

★
MORG'N'THORG
★

OGRE BLITZER



|           |
|-----------|
| MOVIMENTO |
| 6         |
| FORZA     |
| 6         |
| AGILITA'  |
| 3         |
| ARMATURA  |
| 10        |

|                       |
|-----------------------|
| ABILITA'              |
| Blocco<br>Colpir Duro |

|                   |
|-------------------|
| TRATTI            |
| Testa Dura        |
| RAZZIALE          |
| Lanciare Compagni |

**SQUADRE**  
 Chaos, Goblin, Umani, Ogre o Orchi

430,000/100,000 MONETE D'ORO

*Nome:* il nome del Fuoriclasse

*Razza:* la razza del Fuoriclasse

*Posizione:* la posizione del Fuoriclasse; blitzer, ricevitore, uomo di linea o lanciatore. Questo non conta sui limiti di posizione per una squadra.

*Giocherà per:* le razze o le squadre nelle quali il Fuoriclasse vorrà giocare.

*Caratteristiche:* le caratteristiche del Fuoriclasse, che sono diverse da quelle in un normale giocatore della medesima razza.

*Abilità:* qualunque abilità sia posseduta dal Fuoriclasse.

*Speciale:* tutte le armi segrete o altri oggetti speciali che il Fuoriclasse può possedere.

*Costo:* il costo per assoldare il Fuoriclasse (deve essere assunto come giocatore libero nelle partite di Lega).

## LA TABELLA DEL CALCIO D'INIZIO

Durante una partita di Blood Bowl può accadere qualunque cosa: una squadra o l'altra possono effettuare un gioco ispirato, oppure un tifoso furibondo può scagliare un grosso oggetto pesante (per esempio un sasso!) ad uno dei giocatori della squadra avversaria, o persino invadere il campo! La Tabella del Calcio d'Inizio viene utilizzata per ricreare questi eventi imprevedibili ma piuttosto comuni. Dopo che entrambe le squadre si sono schierate, segui questa sequenza in quest'ordine: piazza la palla sul campo; tira sulla Tabella del Calcio d'Inizio; Disperdi la palla; risolvi gli esiti del Calcio d'Inizio; rimbalza la palla.

### Scegli un giocatore a caso

Molti dei risultati della Tabella del Calcio d'Inizio richiedono che l'Allenatore "scega un giocatore a caso". Per aiutarti in questo, abbiamo aggiunto una serie di segnalini "casualizzatori", numerati da 1 a 16. Ogni segnalino corrisponde al giocatore con lo stesso numero sulla scheda della squadra. Per scegliere uno o più giocatori a caso, piazza i segnalini di ogni giocatore che può essere influenzato in una tazza o simile contenitore opaco, e poi estrai uno o più segnalini dalla tazza quando richiesto.

## TABELLA DEL CALCIO D'INIZIO

### 2D6 Esito

- 2 *Tempo di recupero*: l'arbitro interrompe la partita per permettere che venga pulito il campo dai giocatori infortunati e altre schifezze. Se il segnalino del turno della squadra che riceve è su uno dei primi 4 turni il cronometro viene lasciato andare e il segnalino di entrambe le squadre viene spostato avanti di 1 turno. Se invece il segnalino è su uno dei turni che va dal 5 all'8, l'arbitro azzera il cronometro permettendo alle squadre di finire, così il segnalino del turno di entrambi i giocatori viene spostato indietro di 1 turno.
- 3 *Becca l'Arbitro!*: ogni Allenatore lancia due dadi e aggiunge il Fattore Popolarità della squadra al risultato. I tifosi che ottengono il numero più alto decidono che l'arbitro è stato comprato e esigono vendetta! Il suo rimpiazzo è talmente intimidito che per il resto del tempo non dichiarerà falli per la squadra i cui tifosi hanno fatto fuori il suo predecessore, anche se essi verranno sorpresi a commetterli. Se il punteggio è pari, l'arbitro verrà beccato da entrambe le tifoserie e il rimpiazzo non fischierà falli contro nessuna delle due squadre.
- 4 *Difesa Perfetta*: l'Allenatore della squadra che calcia può riorganizzare i suoi giocatori – in altre parole può schierarli nuovamente. La squadra che riceve deve rimanere nello schieramento deciso dal proprio Allenatore.
- 5 *Tifo Assordante*: ogni Allenatore tira un dado e aggiunge al risultato il Fattore Popolarità e il numero di Cheerleader che possiede. I pareggi andranno ripetuti. La squadra che ottiene il numero più alto è tanto ispirata dai suoi tifosi da ottenere un ritira aggiuntivo per questo tempo.
- 6 *Piede a Banana*: La palla Disperde di un numero di caselle pari al lancio di due dadi al momento del Kick-off, invece che di un solo dado.
- 7 *Cambia il Tempo*: esegui un nuovo lancio sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche (vedi capitolo dedicato).



### 2D6 Esito

- 8 *Fregati!*: l'attacco inizia il suo scatto una frazione di secondo prima che la difesa sia pronta, sorprendendo impreparata la squadra che sta calciando. Tutti i giocatori della squadra che riceve possono spostarsi di una casella. Si tratta di un movimento libero che può essere effettuato in qualsiasi casella libera adiacente al giocatore, ignorando le Zone di Placcaggio. Può essere utilizzata per penetrare nella metà campo avversaria.
- 9 *Allenamento Brillante*: ogni Allenatore lancia un dado ed aggiunge al risultato il numero di Assistenti Allenatori che ha in squadra. I pareggi andranno ripetuti. La squadra che ottiene il numero più grande ottiene un ritira addizionale per questo tempo grazie al brillante allenamento fornito dallo staff dirigenziale.
- 10 *Blitz!*: La squadra in difesa comincia la frazione di gioco pochi secondi prima che la squadra che attacca sia pronta, cogliendola di sorpresa. La squadra che calcia riceve un turno bonus gratuito nel quale ogni giocatore che non sia nella zona di placcaggio di un avversario può eseguire un'azione di movimento. Uno di questi può scegliere di mettere in pratica un Blitz piuttosto che un semplice movimento. I giocatori nelle zone di placcaggio avversarie all'inizio di questo turno omaggio non possono fare alcunché. La squadra che calcia può usare Ritira di squadra. Se un qualunque giocatore subisce un turnover questo turno bonus termina immediatamente.
- 11 *Lancio di Sassi*: Un masso scagliato dagli spalti colpisce un giocatore della squadra avversaria. Ciascun Allenatore lancia 2D6 e aggiunge il Fattore Popolarità della squadra al risultato; i tifosi di quello che ottiene il valore più alto sono quelli che tirano il masso. Un pareggio significa che entrambe le squadre sono colpite. Scegli casualmente un giocatore dell'altra squadra che viene colpito (possono essere colpiti solo i giocatori in campo) e tira per gli effetti direttamente sulla Tabella degli Infortuni. Non è richiesto alcun tiro Armatura.
- 12 *Invasione di Campo*: entrambi gli allenatori tirano un D6 per ognuno dei giocatori avversari in campo. La squadra con il Fattore di Popolarità più alto beneficia di un +1 ad ogni suo tiro di dado. Con un risultato di 6 o più il giocatore risulta Stordito.



## LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE

I giocatori di Blood Bowl sono dei tipi duri, quindi non è sorprendente vederli giocare in condizioni atmosferiche di ogni tipo. Dalle piane ghiacciate del più lontano nord alle umide e soffocanti giungle di Lustria, le arene aprono le loro porte nei giorni previsti per le partite, ed i combattenti proseguono le loro attività incuranti del clima.

All'inizio della partita, un Allenatore lancia 2D6 e confrontare il risultato sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche che segue, per scoprire com'è il tempo per quella giornata.

### Tabella delle Condizioni Atmosferiche

#### 2D6 Esito

- 2 *Caldo Soffocante*: è talmente caldo e umido che alcuni giocatori svengono per collassi causati dalla fatica. Lancia 1D6 per ogni giocatore sul campo al termine di ogni Tempo e dopo ogni Touchdown. Con un risultato di 1 il giocatore sviene e non può essere schierato per il Calcio d'Inizio successivo.
- 3 *Molto Assolato*: un giorno splendido, ma il sole accecante provoca una penalità di -1 a tutti i tentativi di lanciare la palla.
- 4-10 *Bel Tempo*: Tempo perfetto per il Blood Bowl.
- 11 *Diluvio*: piove, e questo rende la palla scivolosa e difficile da controllare. Questo provoca una penalità di -1 su tutti i tentativi di ricevere, intercettare o raccogliere la palla.
- 12 *Tempesta*: c'è freddo e nevica! Il ghiaccio sul campo significa che ogni giocatore che tenta di scattare di una casella addizionale, scivola e cade con un esito di 1-2, mentre la neve significa che possono essere tentati passaggi solo alle distanze veloce e corto.

## PASSAGGIO ALLA MANO

### - Hand-off

Il Passaggio alla mano, conosciuto come hand-off avviene quando la palla è passata a un giocatore in una casella adiacente. Il Passaggio alla mano è un'azione, come il Movimento, il Blocco, il Blitz, il Passaggio. Puoi solo dichiarare un'azione di hand-off per turno. L'hand-off viene effettuato al termine del movimento di un giocatore, come il normale passaggio. La palla non può essere passata alla mano durante il turno dell'avversario. Se facendo un passaggio alla mano la palla non viene afferrata da un qualsiasi membro della squadra che muove, conta come un turnover.

Non è richiesto nessun tiro di dado per vedere se l'hand-off è sul bersaglio – finisce automaticamente nella casella di destinazione. Comunque, il giocatore che riceve la palla deve vedere se riesce ad afferrare la palla (vedi Ricevere la Palla a pag.14). Utilizza i Modificatori per la Ricezione:

Passaggio alla mano ..... +1

Per Zona di Placcaggio avversaria sul

ricevitore..... -1

Nota: Il passaggio alla mano può essere fatto su un avversario.

### SCATTARE –Go for it!

Quando un giocatore compie un'azione che non sia un blocco, può cercare di muovere di una o due caselle addizionali oltre a quelle che normalmente gli sono consentite – questo è detto "Scattare" o GFI.

Lancia un dado per il giocatore dopo che ha mosso ciascuna casella addizionale. Con un esito di 1, il giocatore inciampa e cade nella casella in cui si stava dirigendo. Tira per vedere il tipo di infortunio (vedi pag.12). Ogni altro esito indica che il giocatore ha effettuato il movimento senza conseguenze. Se il giocatore cade, allora la sua squadra subisce un Turnover e il turno termina immediatamente.

Un giocatore che sta compiendo un blitz può scattare per fare un blocco. Lancia un dado per il giocatore dopo che ha dichiarato che effettuerà il blocco. Con un esito di 1 il giocatore cade a faccia in su come descritto in precedenza. Con qualsiasi altro esito il giocatore può effettuare il blocco senza problemi. Se il giocatore cade, allora la sua squadra subisce un Turnover e il turno termina immediatamente.



## FORNIRE ASSISTENZA A UN BLOCCO

Dopo che è stato dichiarato un blocco, l'attaccante ed il suo difensore hanno l'opzione di aggiungere giocatori aggiuntivi per dare "assistenza". Questo consente a due o più attaccanti di buttarsi insieme su di un singolo difensore, o per uno o più difensori di aiutare un compagno contro un blocco. Ciascuno di questi giocatori extra aggiunge un +1 alla Forza del giocatore che stanno assistendo.

Assistere un Blocco non conta come azione, e un giocatore può assistere un qualunque numero di blocchi per turno. Un giocatore può portare assistenza ad un blocco dopo che ha mosso o compiuto un'altra azione.

L'Allenatore attaccante deve dichiarare se uno o più dei suoi giocatori stanno dando assistenza, poi a sua volta il difensore può aggiungere giocatori per dare assistenza al giocatore della sua squadra. Per poter portare assistenza i giocatori:

1. devono essere adiacenti al giocatore nemico coinvolto nel blocco, e ...
2. non devono trovarsi in Aree di Placcaggio di nessun altro giocatore della squadra avversaria, e ...
3. devono essere in piedi.

### ★★★ Sapevate che...

La squadra degli Elfi Alti i Dragon Princes, era composta esclusivamente da Principi e Alti Signori, ed erano così boriosi e altezzosi che si rifiutarono di giocare contro chi non era di rango equivalente al loro. Di conseguenza non giocarono mai una partita, e si sciolsero dopo cinque stagioni senza aver giocato una singola partita!



KAA-RUNCH!!!

Il risultato del blocco ha effetto solo sui due giocatori direttamente coinvolti.

Qualsiasi giocatore che porti assistenza non verrà colpito. Allo stesso modo, solo le abilità che appartengono ai giocatori direttamente coinvolti nel blocco potranno essere usate. Le abilità possedute dai giocatori che portano assistenza non potranno essere utilizzate da nessuna delle due parti.

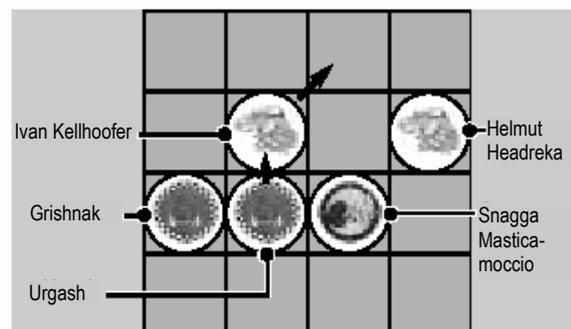
### LA MOVIOLA

**Bob:** *Urgash Mordiasce si prepara a schiantare Ivan Kellhooper via dalla sua strada. Sia Urgash che Ivan hanno una Forza di 3, il che significa che normalmente Urgash dovrebbe tirare un solo dado e accettare qualsiasi risultato ottenuto.*

**Jim:** *Assolutamente corretto, Bob, ma in questo caso Urgash si fa dare assistenza da Grishnakh Masticagoblin, il che aggiunge +1 alla sua Forza. Questo significa che la Forza di Urgash sale a 4 contro i 3 di Ivan, così Urgash può lanciare due dadi e scegliere quello che*

*preferisce. Lancia un  (Attaccante Atterrato) e un  (Spinto indietro), e quindi riesce solo a spingere via Ivan.*

**Bob:** *e se posso intromettermi, Jim, penso che dovremmo far notare ai tifosi che anche Snagga Masticamoccio voleva dare la sua assistenza a Urgash, ma non ha potuto perché si trovava nella Zona di Placcaggio di Helmut Headreka.*



#### FORZA DEI GIOCATORI

Giocatori con Forza uguale  
Un giocatore più forte  
Un giocatore più del doppio più forte

#### LANCIA:

Un dado Blocco  
Due dadi Blocco\*  
Tre dadi Blocco\*

\* L'Allenatore del giocatore più forte sceglie quale dado blocco usare

## INTERCETTI & FUMBLE

Quando un giocatore lancia la palla, diverse cose possono andare male. Di solito, la palla vola leggermente storta, o viene fatta cadere dal ricevitore, e questi eventi sono regolati dalle normali regole per i lanci. A volte, però, il lanciatore può sbagliare completamente il lancio, facendosi scappare la palla di mano nella sua stessa casella, o la palla può essere intercettata da un giocatore avversario prima che raggiunga la casella di destinazione. Questi due casi sono descritti dalle regole che seguono.

### Intercetti

Un giocatore della squadra avversaria può tentare di intercettare una palla lanciata. Per poter effettuare un intercetto, il giocatore deve trovarsi tra il giocatore che ha lanciato la palla e il giocatore che dovrebbe riceverla, ed il regolo di plastica deve per lo meno passare sopra una parte della casella in cui il giocatore si trova. Nota che solo un giocatore può tentare un intercetto, indipendentemente da quanti possiedono i requisiti per farlo.

L'Allenatore deve dichiarare che uno dei suoi giocatori cercherà di intercettare prima che il lanciatore effettui il tiro di dado per vedere se è sul bersaglio. Confronta l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire a intercettare la palla. Lancia un D6 ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado. Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore non riesce ad intercettare la palla ed il passaggio può proseguire normalmente.

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il giocatore è riuscito ad afferrare la palla. Piazza la palla sulla sua basetta per mostrare che è in suo possesso. Un intercetto riuscito conta come Turnover per la squadra che lancia, il cui turno termina immediatamente.

### TABELLA DELL'AGILITA'

| AG del giocatore | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|------------------|----|----|----|----|----|----|
| Esito dado       | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

### Modificatori per l'Intercetto

|   |    |
|---|----|
| Tentare un intercetto.....  | -2 |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sul giocatore che Intercetta..... | -1 |

### Fumbles

A volte un giocatore che tenta di lanciare la palla la lascia cadere nella sua casella. Questo è più probabile se il giocatore ha giocatori avversari che gli soffiano sul collo! In gergo, questo è detto *Fumble*. Per rappresentare questo, se il tiro di dado per il passaggio è 1 o meno, prima o dopo le modifiche, allora il lanciatore si è fatto sfuggire la palla di mano. La palla rimbalza una volta dalla casella del lanciatore, e la squadra che muove subisce un Turnover.



### LA MOVIOLA

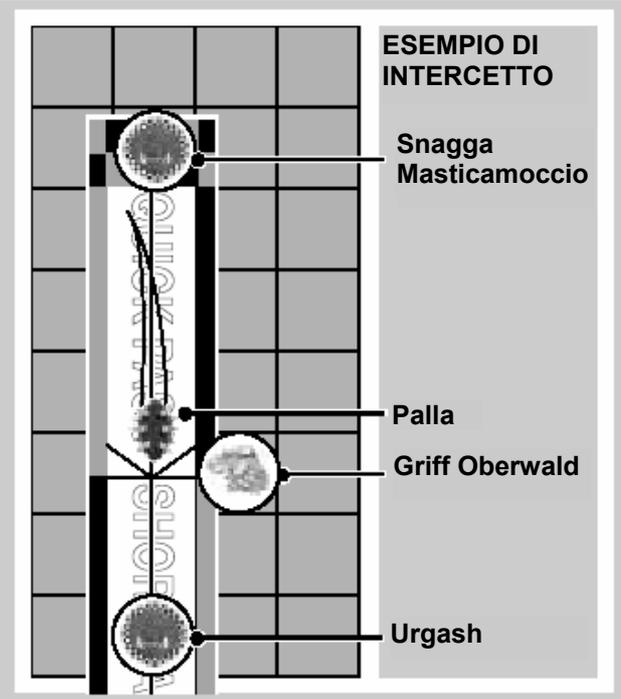
*Jim: Tornando alla partita, Grishnakh Mastica-goblin sta per tentare un nuovo passaggio. Questa volta, però Griff Oberwald si trova in una posizione adatta per tentare un intercetto.*

*Bob: La folla trattiene il fiato mentre Griff salta verso la palla. Ha un'Agilità di 4, che gli dà un tiro Agilità di base di 3 o più. Però, un giocatore che tenta un intercetto subisce un modificatore di -2, il che significa che Griff deve ottenere un esito di 5 o 6 per afferrare la palla. Il dado rotola e si ferma sul 6! Griff afferra la palla - è un intercetto! Ed ora ascoltate come impazziscono i tifosi dei Reavers!*

| AGILITA'          | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|
| TIRO PER RICEVERE | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

### MODIFICATORI ALL'INTERCETTO

|   |    |
|---|----|
| Tentare un intercetto.....  | -2 |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sul giocatore che tenta l'Intercetto..... | -1 |



## LANCIARE I COMPAGNI DI SQUADRA

Certi mostri sono in grado di lanciare piccoli giocatori della loro squadra invece della palla. Per poterlo fare, il mostro deve essere dotato dell'abilità Lanciare Compagni, e l'altro giocatore deve possedere l'abilità Lanciatemi!. Il mostro deve effettuare un'azione di passaggio e può muovere prima di lanciare l'altro giocatore.

Dopo il suo movimento, i due giocatori devono trovarsi in caselle adiacenti, ed entrambi devono essere in piedi. Un mostro può lanciare un compagno che sia in possesso di palla. Il lancio viene trattato come un normale passaggio, a parte che la distanza viene considerata di una fascia più lunga (un passaggio veloce viene calcolato come un passaggio corto, per esempio) e questo significa che non è possibile lanciare un compagno alla distanza di bomba. Inoltre, il compagno deve essere lanciato in una casella vuota, e non può essere intercettato da giocatori avversari – nemmeno un altro grosso mostro!

Al di là delle differenze elencate in precedenza, devi effettuare il tiro di dado per il lancio per verificarne l'accuratezza proprio come se il mostro stesse lanciando la palla. Se il mostro possiede l'abilità Passaggio, allora può ritirare i dadi se fallisce il suo primo tentativo. Può anche usare il tratto Professionista, ma non può utilizzare altri tratti o abilità. Se il lancio è accurato il giocatore lanciato atterra nella casella desiderata. Se il lancio non è accurato allora bisogna eseguire tre lanci di dado per la dispersione per vedere dove il giocatore lanciato finisce, come al solito. Se il lancio è un fumble (esito di 1 o meno

sul dado per il passaggio) allora il giocatore lanciato cade nella sua casella di partenza.

Quando il giocatore atterra in una casella vuota, deve verificare se atterra in piedi (vedi il capitolo Atterrare). Se il giocatore atterra fuori dal campo, viene picchiato dalla folla come se fosse stato spinto fuori da un blocco. Se cade addosso ad un altro giocatore, allora entrambi i giocatori (quello lanciato e quello cui è caduto addosso) sono abbattuti, ed il giocatore colpito si disperde di una casella in una direzione a caso.

### Atterrare

Cerca l'Agilità del giocatore sulla Tabella dell'Agilità per scoprire il valore necessario per riuscire ad atterrare in piedi. Lancia un D6 ed aggiungi o sottrai qualunque modificatore si applichi al lancio del dado.

Un lancio di 1 prima di ogni modifica è sempre un fallimento, e un lancio di 6 prima di ogni modifica è sempre un successo.

Se il risultato finale è pari o superiore al valore richiesto, allora il giocatore atterra in piedi e può effettuare un'azione se non lo ha ancora fatto. Se il lancio di dado è inferiore al valore richiesto, allora il giocatore cade all'atterraggio, e l'Allenatore avversario può effettuare un tiro Armatura per vedere se ha subito un infortunio.

Un fallimento del lancio, sia da parte di chi lancia sia da chi atterra, non determina un Turnover a meno che il giocatore lanciato non fosse in possesso di palla.

| Zona di Meta | Reikland Reavers | Morg'th-N'throg | Snagga Masticamoccio |
|--------------|------------------|-----------------|----------------------|
|              |                  |                 |                      |

| AGILITA'         | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|------------------|----|----|----|----|----|----|
| TIRO AL LANCIARE | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

| MODIFICATORI AL LANCIARE                                   |      |
|--|------|
| Lanciare un Passaggio Veloce                               | 0    |
| Lanciare un Passaggio Corto                                | -1   |
| Lanciare un Passaggio Lungo                                | -2   |
| Lanciare un Passaggio Bomba                                | n.a. |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sul giocatore che lancia | -1   |

### LA MOVIOLA

*Bob: E mentre entriamo negli ultimi momenti della partita, i Raider sono sotto di 2 a 1 e devono assolutamente segnare per mandare la partita ai supplementari. Snagga Masticamoccio ha la palla, ma non c'è modo di superare la linea di giocatori dei Reavers che ha di fronte. O c'è?!?*

*Jim: Certo che c'è, Bob, perché Morg'th N'throg è in arrivo, e dall'espressione sulla sua faccia per dimostrare il motivo per cui lo chiamano "la Catapulta". Afferra il piccolo Goblin e lo scaglia verso la zona di Meta! Morg'th sta effettuando un passaggio corto, ma dal momento che la lunghezza si allunga di una fascia quando si lanciano i compagni questo conta come un Passaggio Lungo. Morg'th ha un'agilità di 3, il che significa che ha un tiro Agilità di base di 4 o più, ma subisce un modificatore di -1 perché sta effettuando un Passaggio Lungo. Il dado rotola, e l'esito è un 5! Il lancio di Morg'th è sul bersaglio – ma sarà in grado Snagga di Atterrare in piedi?*

*Bob: Questa è la domanda, Jim, e non ti sbagli. Snagga ha un'Agilità di 3, il che significa che ha un tiro Agilità di base di 4 o più per Atterrare in piedi. Però ottiene un +1 perché il lancio di Morg'th è stato Accurato, e lui non fa a cadere in nessuna Zona di Placcaggio avversaria, quindi non ci sono modificatori negativi. Questo significa che gli basta un 3 per Atterrare con successo – ed il suo Allenatore lancia un 6! Snagga compie un Atterraggio perfetto e segna il Touchdown che serviva ai Raider. Questa partita non è ancora finita!*

| AGILITA'           | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|--------------------|----|----|----|----|----|----|
| TIRO D'ATTERRAGGIO | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

### MODIFICATORI ALL'ATTERRARE

|   |    |
|---|----|
| Tentare di atterrare dopo un lancio accurato                                  | +1 |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sulla casella di destinazione del giocatore | -1 |

**Importante:** un giocatore lanciato in zona di meta deve atterrare in piedi per segnare un Touchdown. Se cade, il Touchdown *non* viene segnato.

### TABELLA DELL'AGILITA'

| AG del giocatore | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|------------------|----|----|----|----|----|----|
| Esito dado       | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

#### Modificatori per il Lancio dei Compagni di Squadra

|  |      |
|--|------|
| Lanciare un Passaggio Veloce.....                                  | 0    |
| Lanciare un Passaggio Corto.....                                   | -1   |
| Lanciare un Passaggio Lungo.....                                   | -2   |
| Lanciare un Passaggio Bomba.....                                   | n.a. |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sul<br>giocatore che Lancia..... | -1   |

### TABELLA DELL'AGILITA'

| AG del giocatore | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6+ |
|------------------|----|----|----|----|----|----|
| Esito dado       | 6+ | 5+ | 4+ | 3+ | 2+ | 1+ |

#### Modificatori per l'Atterraggio

|  |    |
|--|----|
| Passaggio accurato.....  | +1 |
| Per Zona di Placcaggio avversaria sulla<br>casella di atterraggio..... | -1 |



*Ulleria Morr, Elfo Alto di linea*

## FALLI, O PICCHIARE I GIOCATORI A TERRA

Attaccare i giocatori che sono stati abbattuti non è, naturalmente, strettamente concesso dalle regole. Comunque, nonostante la gran quantità di modi con cui un giocatore può attaccarne un altro lecitamente, molti giocatori scelgono di praticare l'antica arte di picchiare i giocatori a terra. Si suppone che l'arbitro individui e penalizzi i giocatori che utilizzano queste vili tattiche ma sfortunatamente, quando succede qualcosa di brutto in campo, l'arbitro di solito sta guardando da un'altra parte e si perde completamente il fallo. Non c'è da stupirsi se gli arbitri sono i personaggi più odiati dai tifosi!

Normalmente, i giocatori a terra non possono essere attaccati. Comunque, quando utilizzi questa regola, un giocatore della tua squadra per turno può compiere un'azione di Fallo. Questo gli consente di muovere una quantità di caselle pari al suo MO e poi commettere fallo su di un avversario che si trovi a terra in una casella adiacente. L'Allenatore nomina la vittima e poi esegue un tiro Armatura su di lui aggiungendo +1 al tiro del dado. Altri giocatori che si trovino adiacenti alla vittima possono assistere il giocatore che commette il fallo, ed ogni giocatore aggiunge un ulteriore +1 al tiro Armatura. Anche i giocatori in difesa possono assistere il giocatore che subisce il fallo. Ogni difensore modifica il tiro di dado di -1 per giocatore che fornisce assistenza. Nessun giocatore può dare assistenza ad un fallo se si trova in una Zona di Placcaggio avversaria, e nessun giocatore può dare assistenza ad un fallo se non è in piedi. Se l'esito del lancio di dado supera il valore Armatura allora il giocatore è infortunato e si effettua un lancio sulla Tabella degli Infortuni per vedere quel che gli è successo.

### L'Arbitro

Occasionalmente, gli arbitri individuano un giocatore che commette un fallo e lo espellono, anche se questo è un fatto estremamente raro (provate voi a comunicare ad un Orco Nero largo due metri che deve lasciare il campo!). Per vedere se l'arbitro individua il fallo, l'Allenatore avversario (quello il cui giocatore ha subito il fallo), lancia un D6, e con un esito di 6 l'arbitro espelle il giocatore che ha commesso il fallo. Tutti i giocatori che possono aver

assistito il fallo rimangono in campo dopo una severa ramanzina! Con un esito di 1-5 il giocatore la fa franca e non succede niente. Nota: L'Allenatore può contestare l'espulsione (vedi pag.18). Se la squadra ha già commesso uno o più falli nella stessa metà partita, si aggiunge un modificatore di +2 al lancio del dado. Questo modificatore rappresenta l'arbitro che tiene d'occhio la squadra fallosa. Questo modificatore si applica fino alla fine di un tempo o dei supplementari, o fino a che la squadra avversaria non commette un fallo. Se la squadra avversaria commette un fallo, allora il modificatore di applica a loro fino alla fine di un tempo o finché la tua squadra non commette un fallo, e così via. Un giocatore espulso non può giocare fino alla fine della partita. In aggiunta, la sua squadra subisce un Turnover ed il turno termina immediatamente. Un Allenatore non può mai sostituire un giocatore espulso fino a che non viene segnato un Touchdown o è finito il tempo. Nota del designer: noi usiamo un modello di arbitro di Blood Bowl per mostrare come l'arbitro tiene d'occhio una squadra. L'arbitro viene posizionato a bordo campo fino a che una squadra non commette un fallo. In quel momento l'arbitro viene piazzato nella panchina della squadra che ha commesso il fallo. L'arbitro rimane nella panchina fino alla fine di un tempo (e in questo caso ritorna a bordo campo) o finché l'altra squadra non commette un fallo (nel qual caso si sposta nell'altra panchina). Questo non è strettamente necessario, perché è facile ricordare che l'arbitro sta tenendo d'occhio una squadra, ma ti consente di utilizzare i modelli degli arbitri in una partita!



## QUELLI GROSSI

“Quelli Grossi” (o “Bestioni” e basta) è il nome che viene dato ad un gruppo di giocatori che sono, beh, grossi! Il Vecchio Mondo ospita un certo numero di razze prodigiosamente alte e forti. Stanti così le cose non ci volle molto perché un intraprendente Allenatore chiamato Arnie Grumann decidesse che una di queste creature era ciò che la sua squadra aveva bisogno per vincere il campionato. Riuscì a convincere l'Ogre mercenario Norg l'Mgung a giocare per la sua squadra e anche se la squadra di Arnie non vinse mai un campionato la popolarità di Norg presso i tifosi ed il terrore che ispirava nei giocatori avversari fecero sì che presto Quelli Grossi iniziassero a giocare con regolarità in squadre di tutto il Vecchio Mondo.

Pertanto, Quelli Grossi adesso sono inclusi nel gioco come giocatori “normali”. Tutte le regole che si applicano agli altri giocatori si applicano anche a Quelli Grossi, a parte dove modificate in modo specifico per loro come segue. Le caratteristiche, abilità e tratti dei giocatori grossi sono elencati nella lista di Quelli Grossi che segue. Nota che puoi sempre usare i Fuoriclasse grossi in una partita, se lo desideri. Comunque, possono essere utilizzati solo come Giocatori Liberi, esattamente come gli altri giocatori.

Fortunatamente per la maggior parte dei giocatori di Blood Bowl, ci sono molto pochi di Quelli Grossi in circolazione, e squadre composte solo da Quelli Grossi sono soggetto solo di voci leggendarie. La ragione è che la maggior parte di Quelli Grossi è semplicemente non interessata al Blood Bowl, principalmente perché la maggior parte di Quelli Grossi è semplicemente troppo stupida per capirne le regole.

Anche se Quelli Grossi occasionalmente giocano in squadre composte esclusivamente da Quelli Grossi, è molto più frequente vederli giocare come membri di altre squadre. È raro che una squadra di Goblin scenda in campo senza uno o due Troll nella lista, per esempio, e ci sono molte squadre del Caos che includono Minotauri nelle loro file. I più frequenti di tutti sono gli Ogre, che sono noti per aver giocato praticamente in ogni squadra di Blood Bowl del vecchio mondo.



Per rappresentare questo, alla maggior parte delle squadre è concesso di includere fino a uno di Quelli Grossi in squadra. Halfling e Goblin fanno eccezione a questa regola, e possono includere fino a due di Quelli Grossi nelle loro file. Ogni grosso conta come uno dei 16 giocatori che compongono la squadra. Giocatori come Morg N'Thorg e Ripper Bolgrot sono Fuoriclasse, e non contano sul limite di Quelli Grossi che la squadra può permettersi. Le statistiche, abilità e costi per ciascun giocatore grosso sono elencati nelle tabelle che seguono.

| Titolo                  | Costo | MA | FO | AG | VA |
|-------------------------|-------|----|----|----|----|
| <b>Bestia di Nurgle</b> | 120K  | 4  | 5  | 1  | 9  |

Abilità e Tratti: Repellente, Colpir Duro, Tentacoli, Rigenerazione  
 Caratteristiche Razziali: Grosso, Stupido, Piaghe di Nurgle  
 Squadre ammesse: Nurgle

| Titolo          | Costo | MA | FO | AG | VA |
|-----------------|-------|----|----|----|----|
| <b>Kroxigor</b> | 130K  | 6  | 5  | 1  | 9  |

Abilità e Tratti: Coda Prensile, Testa Dura, Colpir Duro  
 Caratteristiche Razziali: Grosso, Tonto  
 Squadre ammesse: Uomini Lucertola

| Titolo           | Costo | MA | FO | AG | VA |
|------------------|-------|----|----|----|----|
| <b>Minotauro</b> | 110K  | 5  | 5  | 2  | 8  |

Abilità e Tratti: Colpir Duro, Furia, Corna, Testa Dura  
 Caratteristiche Razziali: Sempre Affamato, Grosso, Lanciare Compagni, Animale Selvaggio  
 Squadre ammesse: Caos, Nani del Caos, Norse

| Titolo      | Costo | MA | FO | AG | VA |
|-------------|-------|----|----|----|----|
| <b>Ogre</b> | 120K  | 5  | 5  | 2  | 9  |

Abilità e Tratti: Colpir Duro, Testa Dura  
 Caratteristiche Razziali: Grosso, Tonto, Lanciare Compagni  
 Squadre ammesse: Caos, Umani, Norse

| Titolo          | Costo | MA | FO | AG | VA |
|-----------------|-------|----|----|----|----|
| <b>Rattogre</b> | 130K  | 6  | 5  | 2  | 8  |

Abilità e Tratti: Colpir Duro, Furia, Coda Prensile  
 Caratteristiche Razziali: Grosso, Animale Selvaggio  
 Squadre ammesse: Skaven

| Titolo             | Costo | MA | FO | AG | VA |
|--------------------|-------|----|----|----|----|
| <b>Uomo Albero</b> | 110K  | 2  | 6  | 1  | 10 |

Abilità e Tratti: Colpir Duro, Massiccio, Testa Dura  
 Caratteristiche Razziali: Grosso, Mette Radici, Lanciare Compagni  
 Squadre ammesse: Halfling, Elfi Silvani

| Titolo       | Costo | MA | FO | AG | VA |
|--------------|-------|----|----|----|----|
| <b>Troll</b> | 100K  | 4  | 5  | 1  | 9  |

Abilità e Tratti: Colpir Duro  
 Caratteristiche Razziali: Sempre Affamato, Grosso, Stupido, Rigenerazione, Lanciare Compagni  
 Squadre ammesse: Caos, Nani del Caos, Goblin, Orchi

Le liste dei giocatori includono due voci uniche per Quelli Grossi: Caratteristiche Razziali e Squadre Ammesse.

### CARATTERISTICHE RAZZIALI

La maggior parte di Quelli Grossi hanno regole speciali che riflettono caratteristiche razziali che non sono disponibili ad altri giocatori. Tutte queste caratteristiche razziali sono indicate alla relativa voce nella lista di Quelli Grossi qui sopra. Le regole per queste caratteristiche razziali vengono elencate qui di seguito. Nota che, a differenza delle abilità, le caratteristiche razziali non possono mai essere perse o guadagnate – se le possiedi, te le tieni per tutta la vita! Le uniche eccezioni a questa regola sono certi Fuoriclasse grossi, ma sono principalmente eccezioni che confermano la regola.



**Sempre Affamato – (Always Hungry)**

Il giocatore è sempre terribilmente affamato – e quel che è peggio, mangerebbe qualsiasi cosa! Se un giocatore di questo tipo dovesse usare il tratto Lanciare Compagni, devi lanciare un D6 dopo che ha raccolto il personaggio da lanciare, ma prima che effettui il lancio. Con un esito di 1, egli tenta di mangiare lo sfortunato giocatore! Lancia ancora un D6, ed un secondo esito di 1 indica che è riuscito ad ingoiare l'altro giocatore, con un ovvio esito fatale per quest'ultimo. Con un esito di 2-6 il giocatore riesce a sgusciare via e deve essere posizionato a terra a faccia in su in una casella adiacente scelta a caso – ma senza effettuare un tiro infortunio (se la casella è occupata, l'occupante originale viene spinto indietro e abbattuto).

Esegui un tiro Armatura per il giocatore spinto via. La squadra non subisce un Turnover a meno che il giocatore lanciato non possedesse la palla. Se il giocatore che lancia mangia il giocatore lanciato in possesso di palla, la palla rimbalza una volta dalla casella del lanciatore. Se il giocatore lanciato sguscia via con la palla, la farà cadere appena tocca terra e questa rimbalzerà come al solito.

**Grosso – (Big Guy)**

I Grossi preferiscono lavorare da soli, e in ogni caso non sono famosi per prestare attenzione a quel che succede nelle sessioni di allenamento! Come risultato, non possono usare alcun ritira, né di squadra, né di Leader o da Trofei vinti durante le loro azioni.

**Tonto – (Bone Head)**

Il giocatore non è noto per la sua intelligenza. A causa di questo, devi lanciare un D6 dopo aver dichiarato un'azione per il giocatore, ma prima di compierla. Con un esito di 1, il giocatore se ne starà fermo a cercar di ricordare qualche stava facendo. Il giocatore non può fare più nulla per quel turno, e la sua squadra perde l'azione dichiarata per quel turno (cioè, se un giocatore con Tonto dichiara un blitz ed ottiene un 1, allora la sua squadra non può dichiarare un altro blitz per quel turno). Il giocatore perde la sua Zona di Placcaggio e non può ricevere o passare la palla, assistere dei blocchi, assistere falli o muovere volontariamente finché non riesce ad ottenere un 2 o più all'inizio della sua prossima azione.

**Piaghe di Nurgle - (Nurgle's Rot)**

Le Bestie di Nurgle sono esseri rivoltanti e ricettacoli di infezioni, e anche i rimedi moderni utilizzati dai giocatori di Blood Bowl che devono affrontarli non funzionano sempre. A causa di ciò ogni volta che un giocatore avversario subisce un Blocco o un Fallo da una bestia di Nurgle ed è ucciso allora si assume che invece di essere morto sia stato afflitto dalla cancrena di Nurgle: lo si consideri come ucciso ma la squadra che schiera la bestia può aggiungere un altro Putrescente nei propri ranghi gratuitamente per rappresentare il giocatore ammalato che va a seguirli.

Nota bene il giocatore aggiuntivo può essere preso solo se c'è spazio per lui nella squadra (cioè la squadra non include 4 Putrescenti).

**Stupido – (Really Stupid)**

Questo giocatore è senza dubbio una delle creature più deficienti che siano mai scese in un campo di Blood Bowl (che se si considera il QI dei normali giocatori è veramente una grossa affermazione!). A causa di questo, devi lanciare un D6 dopo aver dichiarato un'azione per il giocatore, ma prima di compierla. Se sono presenti uno o più giocatori in caselle adiacenti al giocatore Stupido e

che non sono Stupidi anch'essi, aggiungi un +2 al lancio del dado. Con un esito di 1-3 il giocatore se ne starà fermo a cercar di ricordare qualche stava facendo. Il giocatore non può fare più nulla per quel turno, e la sua squadra perde l'azione dichiarata per quel turno (cioè, se un giocatore Stupido dichiara un blitz ed ottiene un 1, allora la sua squadra non può dichiarare un altro blitz per quel turno).

Il giocatore perde la sua Zona di Placcaggio e non può ricevere o passare la palla, assistere dei blocchi, assistere falli o muovere volontariamente finché non riesce ad ottenere un 4 o più all'inizio della sua prossima azione.

**Mettere Radici – (Take Root)**

Prima di fare qualsiasi azione tira un dado: con un risultato di 2 o più questo giocatore può fare la sua azione normalmente. Con il risultato di 1 il giocatore mette le radici e il suo valore di movimento è considerato 0 fino a che non viene segnata una meta o non finisce il Tempo, o atterrato (i giocatori della sua squadra non possono provare a Bloccarlo per tentare di atterrarlo).

Un giocatore che ha messo radici non può provare a Scattare (go for it!), essere spinto per nessuna ragione, o usare abilità che gli permettano di muovere fuori dalla sua posizione attuale. Il giocatore può comunque fare blocchi ai giocatori a lui adiacenti senza comunque avere la possibilità di seguire.

**Lanciare Compagni – (Throw Team-Mate)**

Il giocatore può lanciare i giocatori della propria squadra in possesso dell'abilità Lanciatemi!, come descritto al capitolo Abilità e Trattati.

**Animale Selvaggio – (Wild Animal)**

Gli Animali Selvaggi sono creature incontrollabili e raramente fanno quello che l'Allenatore vorrebbe. Infatti tutto quello su cui si può contare che facciano è lo scaraventarsi contro i giocatori avversari che gli muovono vicino. Per rappresentare questo, quando si dichiara un'azione con un Animale Selvaggio, tira un D6, aggiungi al tiro un +2 se l'azione dichiarata è un Blocco o un Blitz. Con un risultato di 1-3 l'Animale Selvaggio si rifiuterà di agire, rimarrà fermo ululando infuriato, e l'azione andrà sciupata. Nota che l'Animale Selvaggio non è obbligato a muovere per primo e ora può ricevere assistenze. Nota anche che non è richiesto il tiro di dado all'Animale Selvaggio che da Stordito si gira a faccia in su.

**SQUADRE AMMESSE**

Quelli Grossi giocheranno solo per certe squadre.

La voce Squadre Ammesse nella lista dei giocatori definisce quali sono le squadre per le quali Quelli Grossi possono giocare.

**QUELLI GROSSI E I PUNTI FUORICLASSE**

La maggior parte di Quelli Grossi possono ottenere solamente abilità di Forza.

Uno di Quelli Grossi che lanci un doppio quando effettua un lancio Fuoriclasse può scegliere o un tratto di Forza, oppure un'abilità di tipo o Generica, o di Passaggio, o di Forza o di Agilità.

Rattogre, Minotauri e Bestie di Nurgle possono anche scegliere abilità Fische (che rappresentano le mutazioni) ma solo se ottengono un doppio con i dadi.

# I MAGHI

I maghi, proprio come chiunque altro nel Vecchio Mondo, sono accesi tifosi e molti sono fanaticamente fedeli alle loro squadre. Non è sorprendente quindi che poco dopo la nascita dello sport, iniziarono ad "aiutare" la squadra del cuore con incantesimi accuratamente selezionati. Presto le partite furono pregne di magia mentre i maghi rivali si davano battaglia per dare la vittoria alla propria squadra. Alla fine, i Collegi di Magia furono costretti ad insistere che solo le squadre che avessero ottenuto una speciale licenza dai Collegi di Magia potessero avere assistenza magica.

Limitarono la loro assistenza ad un incantesimo per partita, e anche questo poteva essere scelto tra una selezione estremamente limitata e lanciato da un mago appositamente incaricato dai Collegi di Magia. Tanto i maghi quanto i tifosi capirono che volevano vedere il Blood Bowl, non una sfida di magia, quindi le nuove regole furono presto universalmente accettate.

## Assoldare i Maghi

Fino a poco tempo fa, i maghi potevano venire assoldati come membri permanenti dello staff direttivo di una squadra. I Collegi di Magia presto iniziarono a preoccuparsi per il rapido impoverimento delle proprie risorse, ed ora gli Allenatori possono assoldare un mago per una sola partita, al costo di 50.000 mo. Se stai giocando con le regole di Lega, i Maghi vengono assoldati nello stesso momento dei giocatori liberi, e giocheranno per una sola partita. Puoi assoldare un solo mago per partita.

*Nota del Designer: Noi rappresentiamo i maghi con un modello di stregone della gamma di miniature Citadel per Warhammer. Non è strettamente necessario, ma è sicuramente più coreografico che rappresentare il mago con un tappo di bottiglia o un fagiolo secco!*

## Lanciare gli Incantesimi

Una volta per partita, il mago può lanciare un incantesimo. Può lanciare uno degli incantesimi descritti nelle pagine seguenti. In aggiunta a queste restrizioni, i maghi possono lanciare un incantesimo solo all'inizio del turno della propria squadra, dopo che il segnalino del turno è stato spostato ma prima che qualsiasi giocatore compia un'azione.

## Incantesimo della Palla di Fuoco

Scegli una casella come bersaglio. Qualsiasi modello (di entrambe le squadre) che si trovi completamente o parzialmente sotto la sagoma (usa la "moneta" come sagoma) può essere colpito dalla Palla di Fuoco. Lancia un D6 per ogni modello sotto la sagoma. Se l'esito del dado è maggiore dell'Agilità del modello, allora il giocatore è abbattuto. Se l'esito è pari o inferiore al valore dell'Agilità, allora il giocatore è riuscito a scansare l'esplosione.

Esegui un tiro Armatura per ogni giocatore abbattuto come se fossero stati abbattuti da un giocatore con l'abilità Che Botta. Se viene abbattuto un giocatore della squadra che muove, la squadra non subisce un Turnover a meno che non si tratti del portatore di palla.

## Incantesimo Zap!

L'incantesimo Zap! è potenzialmente l'incantesimo più devastante del repertorio di un mago, perché trasforma chiunque colpisca in un viscido rospo!

Sfortunatamente, l'incantesimo non è così affidabile, e ha la pessima abitudine di colpire il destinatario sbagliato. L'incantesimo Zap! può essere lanciato a qualsiasi giocatore in campo. L'Allenatore deve solo nominare il giocatore da colpire e lanciare un dado. Con un esito di 4+ viene colpito il giocatore prescelto. Con un esito di 1-3 l'incantesimo rimbalza un numero di volte pari al lancio del dado (cioè, se hai ottenuto un 3 devi rimbalzare tre volte). Se l'incantesimo termina in una casella occupata, viene colpito il giocatore che la occupa. Se termina in una casella vuota, l'incantesimo non ha effetto.

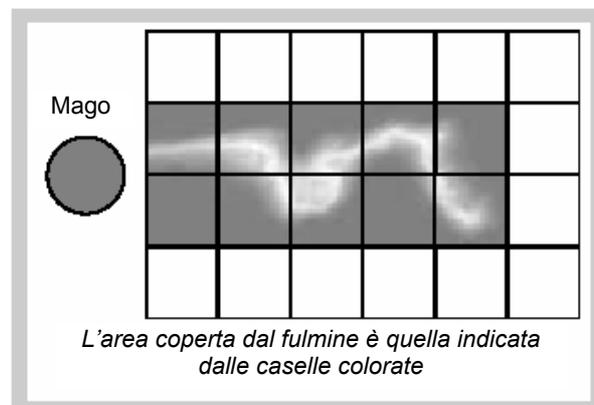
Un giocatore colpito dall'incantesimo Zap! si trasforma in un rospo: rimpiazza il suo modello con una miniatura adatta (il Mail Order di Games Workshop vende modelli di Rospi) oppure con una palla per rappresentare il rospo. Se il giocatore era in possesso della palla allora la perde e la palla si disperde di una casella (e questo conta come Turnover se il giocatore appartiene alla squadra che muove). Il giocatore rimane in forma di rospo fino a che non viene segnato un Touchdown oppure alla fine di un tempo, secondo cosa accade prima.

Quando un giocatore è rospo, possiede le speciali caratteristiche da rospo indicate qui di seguito. Un rospo non può mai afferrare la palla, e se entra nella casella dove si trova la palla, questa si disperde di una casella. Un rospo non può offrire assistenza di alcun tipo, né può impedire a giocatori avversari di fornire assistenza. Qualsiasi infortunio che il rospo subisca si applica anche al personaggio una volta tornato normale.

| Titolo | MA | FO | AG | VA | Abilità                  |
|--------|----|----|----|----|--------------------------|
| Rospo  | 3  | 1  | 4  | 4  | Finta, Salto, Piccoletto |

## Incantesimo del Fulmine

Prendi il modello del mago o qualunque cosa usi per rappresentarlo e piazzalo in qualunque punto lungo i bordi del campo. Non può essere piazzato sul campo, ma il bordo della sua basetta può toccare il bordo del campo. Il Fulmine ha un campo di due caselle di larghezza e cinque di lunghezza che esce dal lato del campo dove si trova il mago.



Qualunque modello che si trova in quella zona può essere colpito dal Fulmine. Iniziando dal modello più vicino al Mago, lancia due dadi per ogni modello nella zona, e somma i due valori. Se l'esito è minore o uguale all'Agilità del bersaglio allora il fulmine manca il

bersaglio e deve essere effettuato un nuovo lancio di dadi per il successivo modello sulla "linea di fuoco". Il primo modello colpito assorbe tutta la potenza del Fulmine, e tutti gli altri modelli non subiscono danni. Se hai due modelli alla stessa distanza, scegli a caso tra i due (1-3 destra, 4-6 sinistra). Nota che tirando due dadi sarà probabilmente il primo modello ad essere colpito – non è facile evitare un fulmine!

Il modello colpito dal Fulmine è abbattuto. Esegui un tiro Armatura come se fosse stato colpito da un giocatore con l'Abilità Che Botta. Se viene abbattuto un giocatore della squadra che muove, allora la squadra non subisce un Turnover a meno che il giocatore non fosse in possesso di palla.

## MAGHI SPECIALI

Certe squadre non possono utilizzare i normali maghi, ma possiedono speciali tipi di maghi (o soggetti equivalenti) che possono usare in sostituzione. Queste sono: squadre di Nani, che possono solo prendere un Forgiarune; squadre di Halfling che possono solo scegliere un Capocuoco; e squadre di Non-morti e Necromanti, che possono solo avere un Necromante. Nota che le squadre di Khemri non possono avere un Mago (hanno il sacerdote Lich). Le regole che descrivono questi speciali maghi vengono descritte qui di seguito.

### Nani Forgiarune

Una squadra di Nani può assoldare un Forgiarune come mercenario alla modica cifra di 50.000 mo a partita. Il Nano Forgiarune può forgiare una potente runa sull'Armatura di uno dei giocatori. Tira un D6 all'inizio della partita per stabilire il tipo di Runa:

#### D6 Risultato

- 1 **Puff!** Un difetto nella Runa la rende inutilizzabile!
- 2 **Runa della Velocità.** Un giocatore a tua scelta guadagna +1 MA e l'abilità Scatto.
- 3 **Runa della Forza.** Un giocatore a tua scelta guadagna +1 ST.
- 4 **Runa della Destrezza.** Un giocatore a tua scelta guadagna +1 AG.
- 5 **Runa della Pietra.** Un giocatore a tua scelta guadagna +1 AV e il tratto Massiccio.
- 6 **Runa della Coraggio.** Un giocatore a tua scelta guadagna i tratti Incosciente e Furia.

Tutte le Rune svaniscono a fine partita e non lasciano un marchio permanente sull'Armatura del giocatore.

## Capocuochi Halfling

Le squadre Halfling non possono utilizzare maghi. Al loro posto, la loro squadra deve avere un Capocuoco (che è anche il Capo allenatore della squadra), e anche un mago della cucina! Il Capocuoco è a disposizione delle squadre Halfling gratuitamente. Prima dell'inizio di ogni tempo tira un D6 a meno che il Capo allenatore non sia stato espulso. Con un risultato di 2+, la squadra di Halfling beneficia di un Ritira aggiuntivo per quel tempo (e la squadra avversaria ne perde uno se ne ha rimasti). Con il risultato di 1 non ci sono effetti.

Per ogni 20.000 mo aggiuntivi spesi a inizio partita l'allenatore può tirare un D6 in più prima dell'inizio di ogni tempo. Tutti i soldi investiti in questa maniera devono essere spesi prima di lanciare i dadi.

## Necromanti

La Necromanzia è la magia dei Non-morti e dei Necromanti, ed il necromante è in grado di lanciare maligni e innaturali incantesimi, che ridanno vita alla morte! Tutte le squadre di Non-morti e Necromanti devono avere un Necromante come Allenatore – dopo tutto sono stati gli incantesimi del Necromante stesso a creare la squadra, ed essa non può esistere senza di lui. Si assume che tutte le squadre di Non-morti e Necromanti dispongano di un Necromante gratuitamente, e quindi non devono pagare per assoldarne uno.

In aggiunta alle sue abilità come capo Allenatore, il Necromante può lanciare un incantesimo di Risveglio dei Morti una volta per partita. Questo incantesimo può essere lanciato se un giocatore della squadra opposta viene ucciso durante la partita. Il Necromante può risvegliarlo dalla morte e aggiungerlo alla sua squadra di Non-morti o Necromanti come nuovo giocatore Zombi!

L'incantesimo può essere lanciato solo su giocatori di stazza più o meno umana (cioè non su grossi mostri come Ogre o Trolls, o su piccoli giocatori come Halfling o Goblin). Il nuovo giocatore possiede le caratteristiche standard di uno Zombi, indipendentemente da quali erano le sue caratteristiche o abilità in vita e può essere aggiunto alla squadra solo se questa dispone di meno di 16 giocatori in quel momento. Se il giocatore possiede un modello di zombi d'avanzo lo può piazzare nel settore delle riserve della sua panchina e utilizzato immediatamente – con la massima costernazione del suo procuratore.

## I GUARITORI

Un guaritore è un esperto medico addestrato nelle arti della medicina, che si prende cura dei giocatori infortunati di una squadra di Blood Bowl – e quindi ha un lavoro estenuante e a tempo pieno!. I guaritori non sono maghi, quindi ogni squadra può possederne uno in aggiunta al mago. Inoltre, una volta assoldato un guaritore diventa un membro permanente della squadra e non deve essere riassoldato per la partita successiva. Per ovvie ragioni le squadre dei Non-morti, di Khemri, dei Necromanti e di Nurgle non possono avere o assoldare un guaritore. Una squadra di Vampiri può assoldare un guaritore, ma questo può essere usato solo sui Thrall. Costa 50.000 mo assoldare un guaritore per la propria squadra, ed è necessario che esso sia rappresentato da un'appropriata miniatura Citadel dipinta. Praticamente ogni modello di Warhammer può rappresentare un modello adatto per un guaritore. Una squadra non può possedere più di un guaritore. Il guaritore deve essere usato immediatamente

dopo che un giocatore subisce un infortunio. Non è possibile utilizzare il guaritore per curare infortuni subiti da giocatori spinti tra la folla.

Una volta per partita, il guaritore di squadra può effettuare una delle seguenti azioni:

1. in ogni momento della partita il guaritore può tentare di curare un infortunio (compresa la morte!) subito da un giocatore della sua squadra. Lancia un dado. Con un esito di 1 il guaritore fallisce e il giocatore subisce l'infortunio. Con un esito di 2-6 riesce a curare il giocatore; lascia il giocatore sul campo, a faccia in su.
2. in alternativa, può essere utilizzato all'inizio della partita per consentire ad un giocatore che deve perdere l'incontro a causa di un "infortunio cronico" di scendere in campo. Se il guaritore viene utilizzato in questo modo, ha sempre successo.

## ARMI SEGRETE

Alcuni Fuoriclasse sono armati con speciali equipaggiamenti chiamati "Armi Segrete". Anche se le regole di Blood Bowl proibiscono esplicitamente l'uso di qualsiasi arma, nella storia del gioco ci sono infiniti esempi di squadre che hanno cercato di portare qualche tipo di arma in campo. I Nani ed i Goblin, in particolare, hanno una ben guadagnata reputazione per l'uso di armi segrete e diaboliche invenzioni per dare alle loro squadre un leggero vantaggio. Nonostante ciò, l'uso di armi segrete è semplicemente illegale, e gli arbitri hanno la pessima abitudine di espellere i giocatori che ne fanno uso. Più che raramente, però, gli arbitri chiudono un occhio verso l'uso di armi segrete; questo viene spesso aiutato da una consistente bustarella passata dalla squadra in questione. Dopo tutto, sono cose molto popolari tra i tifosi, e più di un arbitro è stato fatto a pezzi dai tifosi infuriati dopo aver espulso un Fuoriclasse e la sua popolare arma segreta da una partita...

Se un Fuoriclasse dispone di un'arma segreta, questa viene indicata nella casella "Speciali" sulla sua scheda Fuoriclasse. Per esempio, il Fuoriclasse goblin Scrappa Testamatta possiede il Trampolo a Molla come Arma Segreta, e Nobbla Blackwart dispone di una sega a nastro altamente illegale! L'unico modo per portare le armi segrete in campo è assoldando un Fuoriclasse armato di una di esse – non puoi comprare un'arma segreta per un giocatore della tua squadra.

Un giocatore che usi un'arma segreta non verrà espulso dall'arbitro quando il gioco è in corso (a meno che non decida di commettere fallo su di un giocatore a terra, nel qual caso si applicano le normali regole).



Il giocatore, invece, rimane in campo fino a che non viene segnato un Touchdown o finisce il tempo, dopodiché l'Allenatore avversario può eseguire un tiro Espulsione per vedere se l'arbitro sbatte il giocatore negli spogliatoi.

Per eseguire un tiro Espulsione, l'Allenatore avversario deve lanciare 2D6. Se l'esito è pari o superiore al tiro Espulsione specifico di quell'arma segreta (elencato in seguito) allora l'arbitro espelle il giocatore per il resto della partita. Piazza il giocatore nel settore morti e Feriti della panchina per indicare che quel giocatore non può più apparire per il resto della partita. Un Capo allenatore può contestare questa decisione arbitraria (vedi pag. 18).

Se il lancio di dadi è inferiore al tiro Espulsione dell'arma segreta allora l'arbitro non compie azioni al momento, ed il giocatore può continuare a giocare (anche se dovrà essere effettuato un altro tiro Espulsione per far scendere in campo il giocatore la volta successiva).

Nota che puoi effettuare un tiro Espulsione per un'arma segreta se il giocatore che la possiede è stato in campo, anche se non l'ha usata. In aggiunta, se un Fuoriclasse con l'arma segreta scende in campo, allora deve portare la sua arma con sé – non puoi dire che ha deciso di lasciare la propria arma in panchina per evitare il tiro Espulsione.

### PALLA & CATENA **Tiro Espulsione: 8+**

I Fanatici Goblin portano con sé una palla e catena talmente grande che sarebbe impossibile per loro sollevarla in condizioni normali. La forza dei Fanatici, però, è pompata da una strana ed estremamente potente forma di birra di muffa che consente ai Goblin di far roteare la palla a gran velocità. Il Goblin viene trasportato sul capo dal resto della squadra e tenuto fermo finché non viene fischiato il Kick-off. Finalmente libero, il Goblin pazzo inizia a ruotare follemente su se stesso, turbinando la palla e catena in un allucinante turbine di morte. Qualunque cosa che si intromette viene gettata a terra. Nonostante le grida ansiose dei suoi compagni di squadra, il Fanatico non ha idea di dove si sta dirigendo, e sbatterà addosso ai giocatori della sua squadra, se si mettono in mezzo.

I Fanatici Goblin non hanno Zona di Placcaggio e possono solo compiere azioni di Movimento. Devono essere i primi modelli della squadra a muovere in ciascun turno. Se l'Allenatore muove un altro giocatore prima dei Fanatici, l'avversario può effettuare una chiamata per procedura illegale come se l'Allenatore si fosse dimenticato di muovere il segnalino del Turno.

Ai Goblin Fanatici non è mai concesso di raccogliere o ricevere la palla, e non possono essere utilizzati per dare assistenza ad altri giocatori in un blocco o un fallo. Il Fanatico può muovere fino a quattro caselle per turno, ma sfortunatamente l'Allenatore ha molto poco controllo

su *quali* caselle percorrerà! Per vedere dove si muove, piazza la sagoma della rimessa in gioco nel punto dove si trova il Fanatico, rivolta in una delle quattro direzioni possibili (in avanti, all'indietro, o verso uno dei due lati) nota che utilizzi la sagoma della rimessa in gioco, piuttosto che la sagoma di dispersione. Questo ti dà una certa quantità di controllo sulla direzione in cui il Fanatico si muove, ma non molto. Lancia un dado e muovi il Fanatico nella casella indicata dal dado. Ripeti questa procedura per tutte le quattro caselle di Movimento del Fanatico. Puoi cambiare la direzione della sagoma della rimessa in gioco dopo ogni casella di movimento e, dato che nessun giocatore avversario è stupido abbastanza da cercare di placcare il Fanatico, non gli tocca mai di effettuare tiri per smarcarsi per lasciare una casella.

Adesso arriva il divertente. Se il lancio del dado indica che il Fanatico entra in una casella occupata da un giocatore di una delle due squadre, allora deve eseguire un blocco contro quel giocatore.

La Forza del Fanatico per questo blocco viene calcolata come 6, ma nessun giocatore può fornire assistenza da entrambi i lati a causa della Palla e Catena rotante. Se la vittima viene spinta indietro, allora il Fanatico deve occupare la casella in cui si trovava l'avversario (a meno che l'avversario non abbia l'abilità *Piè Fermo*, nel qual caso la corsa del Fanatico termina). Se un Fanatico viene abbattuto mentre porta il blocco viene automaticamente infortunato come se la catena si arrotolasse attorno al suo collo. Tira per gli infortuni normalmente, ma conta ogni risultato di Stordito come un K.O.

Il Fanatico può continuare a muovere dopo che ha portato il blocco, se gli rimangono caselle di movimento, e può portare ulteriori blocchi; in effetti egli deve bloccare l'occupante di ogni ulteriore casella occupata in cui muove. A volte, un Fanatico è costretto a entrare in una casella che contiene un giocatore a terra. In questo caso il giocatore a terra viene semplicemente "spinto indietro" per rappresentare il disgraziato che tenta di sfuggire al Fanatico rotolando al suolo!



Dopo aver terminato il movimento del Fanatico, devi tirare un dado per vedere se è esausto. Con un esito di 2-6 il Fanatico può rimanere in campo. Con un esito di 1 il Fanatico crolla e deve essere spostato nel settore Morti e Feriti della panchina. Lancia ancora il dado per vedere che cosa gli è successo: 1-3 = Arresto Cardiaco: il Fanatico muore per lo sforzo; 4-6 = Stravolto: il Fanatico è esausto ma recupererà in tempo per la partita successiva. Non si può usare il guaritore per curare un Fanatico crollato. Un Fanatico che crolla provoca un Turnover.

L'unico giocatore di una squadra avversaria che può bloccare un fanatico è un altro Fanatico. Se questo dovesse succedere, entrambi i giocatori risulteranno abbattuti.

## BOMBA

### Tiro Espulsione: 8+

Ecco l'arma preferita dei più psicopatici giocatori di Blood Bowl: la bomba! I giocatori che utilizzano quest'arma segreta sono noti come bombaroli. Di solito si portano dietro un grosso sacco pieno di bombe, che portano in campo di nascosto quando l'arbitro guarda da un'altra parte. Le bombe utilizzate dai giocatori di Blood Bowl tendono ad essere affari piuttosto primitivi, composti da un guscio di metallo pieno di polvere da sparo, con una miccia che sporge dalla parte superiore.

Quando il bombarolo decide di lanciare la bomba, ne accende la miccia, attende un paio di secondi per essere sicuro che abbia preso bene e quindi la scaglia verso un giocatore avversario. O perlomeno questa è in teoria. Il più delle volte le cose prendono strade diverse e decisamente sgradevoli. La miccia può essere troppo corta, e così la bomba esplose in mano al bombarolo, oppure la bomba viene afferrata da un giocatore avversario e rilanciata indietro, oppure il lancio potrebbe risultare storto e la bomba finire vicino ad un giocatore della propria squadra! Come vedete, il bombaroli sono pericolosi per la propria squadra tanto quanto lo sono per quella avversaria!

L'Allenatore può decidere che il bombarolo lanci la bomba piuttosto che compia qualsiasi altra azione. Il bombarolo non può muovere quando getta la bomba, perché deve stare fermo per poter accendere la miccia. Lancia un dado per vedere se riesce ad accendere la miccia senza problemi. Con un esito di 1 la bomba esplose prematuramente, nella casella del bombarolo, con i risultati descritti in seguito. Con un esito di 2-6 l'accensione è corretta e la bomba può essere lanciata. Se un giocatore che ha in mano una bomba dovesse cadere per qualsiasi motivo, la bomba si disperde di una casella per esplodere subito dopo come descritto in seguito.

La bomba viene lanciata usando le stesse regole descritte per il lancio della palla. La bomba può essere anche intercettata o afferrata al volo, nel qual caso il giocatore che l'ha afferrata deve rilanciarla immediatamente. Questa è una speciale azione addizionale che ha luogo al di fuori della normale sequenza di gioco.

Per il secondo rilancio (e per tutti i successivi), bisogna effettuare un tiro di dado per vedere se la bomba esplose nella casella del (nuovo) lanciatore. Per ogni lancio dopo il primo, la bomba esplose nella casella del lanciatore con un esito di 1-3.

Se la bomba atterra in una casella in cui si trova un giocatore che decide di non afferrarla, o se atterra in una casella vuota, allora rimbalza e si disperde di una casella. Dopo aver rimbalzato di una casella, la bomba esplose, anche se finisce in una casella occupata da un giocatore. Quando la bomba esplose – sia a causa di un tiro di dado fallito o perché la bomba ha toccato terra ed è rimbalzata – abbatte il giocatore che si trova nella stessa casella ed abbatte tutti i giocatori che si trovano nelle caselle adiacenti che ottengano 4+ con un tiro di dado. Effettua i tiri Armatura e tiri infortunio per tutti i giocatori abbattuti, come al solito.

### ★★★ *Sapevate che...*

Il continuo sfuggire al controllo delle armi segrete da parte della squadra dei Nani del Caos, i Black Death, hanno fatto sì che concludessero la stagione con qualche fan sopravvissuto. I giocatori dei Black Death non sembrarono preoccuparsene molto, al contrario del vantarsi del loro record d'infortuni causati agli spettatori.

**MOTOSEGA****Tiro Espulsione: 8+**

Nessuno ricorda quando la motosega è stata vista per la prima volta su di un campo di Blood Bowl. Alcuni dicono che ManMangler McStone, il nano ingegnere famoso per le sue agghiaccianti (e sanguinolente) invenzioni fu il creatore di quest'arma. Altri insistono che lui fu semplicemente la prima vittima dell'arma, progettata da una squadra avversaria per fermare l'ingegnere pazzo prima che facesse troppi danni. La spiegazione più probabile è che McStone fu tanto l'inventore quanto la prima vittima di quest'arma, giungendo ad una fine prematura quando rotolò giù dal suo sgabello per sedersi sulla propria invenzione (e sporcare dappertutto). Qualunque sia la verità, è chiaro che la popolarissima invenzione era arrivata per restare.

Un giocatore non può entrare in campo con la motosega accesa (è molto difficile farla passare sotto il naso dell'arbitro), quindi deve metterla in moto prima di poterla usare.

Accendere la motosega conta come un'azione, ed il giocatore non può fare niente per quel turno. Per vedere se il giocatore riesce ad accendere la motosega, esegui per lui un tiro di Agilità. Non si applicano modificatori a questo tiro di dado. Se il tiro ha successo, il giocatore è riuscito ad accendere la motosega e può attaccare in qualsiasi turno successivo. Se il giocatore non riesce a metterla in moto, non può attaccare con essa, anche se può cercare nuovamente di metterla in moto in un turno successivo.

Il fallimento nell'accensione della motosega non provoca un Turnover, e non termina il turno della squadra in movimento. La motosega deve essere nuovamente accesa se viene nuovamente utilizzata dopo un Touchdown o all'inizio del secondo tempo.



*Nobbia Blackwart, Fuoriclasse Goblin*

Un giocatore con la Motosega accesa non può mai afferrare o portare la palla, e deve lasciarla cadere se la possiede. Può però muoversi normalmente, ed attaccare con la motosega invece di portare un blocco. Una motosega accesa è una cosa pericolosa da portare in giro, e quindi se il giocatore con la motosega accesa cade per qualsiasi ragione, l'Allenatore avversario può aggiungere un +3 al risultato del dado per il tiro Armatura per vedere se il giocatore si è infortunato.

Un giocatore armato di motosega può usarla per attaccare gli altri giocatori al posto di effettuare un normale blocco. Quando la si usa per attaccare, non si tirano i dadi di blocco. Bisogna invece effettuare un tiro Armatura per la vittima con un modificatore di +3 al risultato. Se il tiro supera il valore Armatura della vittima, allora questa è infortunata – e si effettua un tiro sulla Tabella degli Infortuni. Se invece l'attacco non supera la corazza della vittima, non ha effetto. Un giocatore con la motosega può commettere un fallo su di un giocatore a terra, ed aggiunge un +3 invece del normale +1 al tiro Armatura. Non può però dare assistenza ad un altro giocatore che sta commettendo un fallo.

**ARCHIBUGIO****Tiro Espulsione: 10+**

In battaglia, i Nani del Caos schierano interi reggimenti armati con il letale archibugio. Quest'arma usa una carica di polvere da sparo per scagliare schegge ferrose verso i nemici, ma può anche sparare carboni ardenti, pallini di piombo, pezzi di ferro e persino sassi, se necessario. I Nani del Caos non avevano iniziato da molto tempo a giocare a Blood Bowl che un giocatore intraprendente, depresso dalla sorprendente incapacità della sua squadra di passare la palla, se ne uscì con l'idea di utilizzare un archibugio per sparare la palla lungo il campo.

L'idea si dimostrò di successo. La palla poteva essere compressa fino in fondo all'archibugio, dove generava un

sigillo a prova d'aria, e quindi, al momento giusto, l'archibugio poteva sparare, scagliando la palla lungo il campo. Il Nano del Caos punta l'arma verso l'alto e preme il grilletto, sparando la palla in un alto arco che non può essere intercettato. Con un po' di fortuna, la palla potrebbe cadere da qualche parte nelle vicinanze di un altro Nano del Caos, anche se la maggior parte delle volte la palla finisce ben lontana dal punto desiderato. Ad ogni modo, i Nani del Caos sono felici perché la palla è per lo meno ferma in profondità nella metà campo avversaria.

Un Nano del Caos che sia in possesso della palla e sia armato di un archibugio può utilizzarlo per sparare la palla lungo il campo. Il giocatore non può fare nient'altro quando spara la palla, perché ha bisogno di tempo per cacciarla nella canna dell'archibugio.

Le regole normali per il passaggio non vengono utilizzate quando si spara con l'archibugio. Viene invece scelta una casella nel campo, e poi si lancia un dado per vedere dove finisce la palla. Con un esito di 1-3 la palla viene dispersa esattamente come per un Kick-off (cioè si disperde di un numero di caselle pari al lancio di un dado in una direzione casuale). Con un esito di 4-6 la palla arriva sul bersaglio, e può essere afferrata da un giocatore che si trovi in quella casella proprio come se fosse un passaggio accurato.

Dopo che l'Archibugio ha sparato, non può più essere utilizzato finché non viene segnato un Touchdown o il tempo finisce. Questo per consentire al suo utilizzatore di ripristinare la carica di polvere da sparo!



## SCHIACCIASASSI Tiro Espulsione: 7+

Una delle più spettacolari, se non delle più efficienti, armi segrete messe in campo da una squadra di Blood Bowl è lo schiacciasassi dei Nani. I primi ad utilizzarlo sono stati i Dwarf Warhammerers nel lontano '64, ed è stato un componente costante degli arsenali di molte squadre di Nani da allora. La popolarità costante del rullo compressore indubbiamente è dovuta al fatto che è talmente facile crearne uno partendo dai rulli che vengono utilizzati per lisciare il manto erboso nei campi meglio tenuti. Gli arbitri hanno fatto del loro meglio per tenere lo schiacciasassi lontano dai campi di gioco, e parecchi di loro sono stati trasformati in frittelle nel tentativo! A causa di questo, la maggior parte degli arbitri tende ad aspettare che venga segnato il primo Touchdown prima di buttare fuori dal campo lo schiacciasassi. Incrociare la strada della macchina nel momento in cui scende in campo è semplicemente troppo pericoloso.

Lo schiacciasassi viene trattato in tutto e per tutto come un normale giocatore, anche se molto forte, utilizzando le caratteristiche e le abilità elencate nell'elenco dei Fuoriclasse. Comunque, per riflettere le proprietà uniche della macchina, si applicano le seguenti regole speciali.

Lo schiacciasassi è troppo solido e robusto per poter essere placcato, quindi può ignorare le Zone di Placcaggio avversarie quando si sposta e non deve mai smarcarsi per lasciarne una. Lo schiacciasassi può



cercare di scattare di caselle addizionali, ma se "cade" allora la sua caldaia esplose (vedi sotto per gli effetti). Lo schiacciasassi raggiunge il massimo livello di pericolosità quando viene utilizzato contro i giocatori a terra, che non possono spostarsi dalla sua strada. Per rappresentare questo, se uno schiacciasassi viene utilizzato per commettere un fallo su di un giocatore a terra, allora si aggiunge un +6 al tiro Armatura per determinare se il giocatore a terra ha subito un infortunio.

Uno schiacciasassi abbattuto da un blocco, o dall'uso di un incantesimo, o la cui caldaia esplose mentre muove di caselle addizionali, o che subisce un infortunio in qualsiasi modo, sono inutilizzabili per il resto della partita. Si rimuove il modello dal campo e lo si piazza nel settore Morti e Feriti della panchina. Lo schiacciasassi non può essere più utilizzato per quella partita, ma potrà essere riparato in tempo per la successiva.

## PALETTI Tiro Espulsione: 10+

Zara utilizza dei paletti per distruggere i non-morti che lei odia particolarmente. Queste armi le danno un bonus di +3 al tiro per passare l'armatura contro ogni giocatore di Khemri, Non-morti, Negromanti e ogni Vampiro (è comunque necessario riuscire nel blocco).

Se invece viene bloccato qualunque altro giocatore il bonus diventa solo +1, a causa della mancata efficacia.

### ★★★ Sapevate che...

Skufrik Stone-Sucker, Spike!

Per il Magazine il n.3 tra i peggiori giocatori di tutti i tempi, era famoso per essere il più stupido Hobgoblin – è quanta già la dice lunga!

Skufrik si presentava sui campi di gioco diversi giorni prima, in quanto necessitava di tutto quel tempo solo per capire come allacciarsi gli stivali.



## PUGNALE AVVELENATO

### Tiro Espulsione: 10+

È raro che un giocatore di Blood Bowl resista alla tentazione di nascondere un'arma in campo per ricevere un aiuto contro gli avversari veramente tosti. La maggior parte delle volte, l'arma scelta è il pugnale, che è tanto facile da nascondere quanto difficile da individuare dall'arbitro quando viene usato. Alcuni giocatori particolarmente maligni coprono la lama del pugnale con un veleno ad azione rapida in modo da rovinare per bene la giornata alla loro vittima.

Un giocatore armato di pugnale avvelenato può usarlo per attaccare un altro giocatore invece di effettuare un blocco. Esegui un tiro Armatura per la vittima. Se l'esito è pari o inferiore al Valore Armatura della vittima, allora l'attacco non ha effetto. Se l'esito è superiore, allora l'avversario è stato colpito e bisogna effettuare per lui un tiro infortunio. Considera un esito di Stordito come un K.O., per l'effetto del veleno. Una volta che il pugnale è stato utilizzato con successo contro un avversario (cioè è stato superato il Valore Armatura), allora il veleno è svanito e il pugnale provoca i normali danni fino a che non viene segnato un Touchdown o finisce il tempo.

## TRAMPOLO A MOLLA

### Tiro Espulsione: 10+

I Goblin hanno una ben meritata reputazione per la loro inventiva crudeltà e la loro leggendaria abilità per creare diabolici (e spesso autodistruttivi) aggeggi. I Goblin sono i soli giocatori di Blood Bowl pazzi a sufficienza da scendere in campo con il trampolo a molla, la diabolica creazione dell'ex Allenatore dei Lowdown Rats Pogo Doomspider (che da lui ha acquisito il nome con cui viene normalmente chiamato). Pogo, purtroppo, decedette cercando di migliorare la sua invenzione con l'aggiunta di una propulsione a razzo.

Qualunque Goblin equipaggiato di un trampolo a molla può cercare di muovere fino a quattro caselle addizionali quando "scatta" (vedi il capitolo Scattare) invece delle normali due. In aggiunta, il Goblin può usare il trampolo a molla per saltare sopra caselle occupate come se possedesse l'abilità Balzo, con l'eccezione che può compiere balzi addizionali se ha sufficiente movimento disponibile.

Un giocatore con l'abilità Balzo può tentare di saltare attraverso una casella adiacente, anche se occupata da un giocatore in piedi o a terra, di entrambe le squadre.

### ★★★ Ricordate che...

La lunga, lunga storia del Blood Bowl è disseminata dalle carcasse delle squadre che, per una ragione o per l'altra, non sono sopravvissute sino all'incontro successivo. Alcune vanno in bancarotta, il che è comprensibile, dato che Blood Bowl è un gioco costoso in cui sono in ballo grosse somme di denaro: corrompere tutti quegli arbitri e pagare tutti quei maghi richiede una fortuna quando si fanno i conti a fine anno. Alcuni perdono i loro fan; anche questo è comprensibile, perché è risaputo che i fan di Blood Bowl sono molto volubili. Una squadra che perde per sette anni di fila tutte le partite subirà una drastica riduzione negli incassi. In alcuni casi, i fan hanno anche intrapreso azioni ben più drastiche per fermare il declino della squadra: nel 2473 agli Streissen Vampires fu posta fine dagli stessi fan delusi perché arrivati ultimi in tre stagioni consecutive. Ma il peggiore dei casi è quando finiscono i giocatori. Questo succede abbastanza di frequente; ecco alcune squadre che non sono più con noi:

**Shortstuff Scurriers:** erano una squadra di Halfling. Si iscrissero per la prima volta alla Divisione Centrale della NFC nel 2479. Sfortunatamente persero tutte le loro prime 34 partite e si dovettero sciogliere. (2479-2480)

**Haffenheim Hornets:** furono mangiati per errore dagli Oldheim Ogres durante la cena alla vigilia della partita. L'equivoco nacque dal fatto che la divisa degli ospiti era identica al costume porta fortuna indossato dagli spuntini degli Ogre. In questo caso di fortuna ce ne fu tanta, perché a grazie a questo incidente la squadra degli Ogre si qualificò automaticamente per il turno successivo. (2417-2460)

**Wuppertal Wotans:** ogni singolo membro di questa squadra dalla lunga esistenza, incluso il proprietario (che era a casa nel letto), fu colpito da uno strano fulmine due minuti prima dell'importantissima semifinale contro i Caos All Stars. (2483)

Effettuare il balzo costa al giocatore due caselle del suo normale movimento. Per poter effettuare il balzo, muovi il giocatore in una casella adiacente alla casella che intende saltare e quindi esegui un tiro Agilità per il giocatore. Non si applicano modificatori a questo tiro di dado.

Se il giocatore supera il tiro Agilità allora esegue un perfetto salto e può continuare a muovere (e saltare ancora, se gli rimangono caselle da muovere). Se il giocatore fallisce il tiro Agilità allora cade nella casella dalla quale stava saltando, e l'Allenatore avversario può effettuare un tiro Armatura e, se necessario, un tiro infortunio. Un balzo fallito conta per un Turnover e il turno della squadra in movimento termina immediatamente.



# ABILITÀ & TRATTI

Questa sezione delle regole include un sacco di abilità e tratti in più per i giocatori. Le abilità sono già state presentate in precedenza, mentre i tratti sono una nuova aggiunta. La differenza principale tra le abilità ed i tratti è che questi ultimi sono più difficili da imparare per un giocatore. Questa differenza ha effetto solo sulle regole per acquisire nuove abilità e tratti per i giocatori che appaiono nelle regole per le Leghe di Blood Bowl (vedi il capitolo dedicato). A parte questa differenza, tutte le regole che si applicano alle abilità si applicano anche ai tratti.

Le regole specifiche per ogni abilità sono elencate qui di seguito. Ogni voce indica anche a quale categoria l'abilità od il tratto appartengono (cioè Passaggio, Generico, Fisico, ecc.). La categoria cui l'abilità appartiene ha effetto sul tipo di giocatori che possono impararla, come descritto in seguito nelle regole per le Leghe.

Le seguenti regole si applicano a tutte le abilità e tratti:

**1** Non puoi aggiungere modificatori provenienti da più di un'abilità per modificare un tiro Armatura o un tiro infortunio.

**2** Tutte le abilità devono essere usate una volta per azione, a meno che non venga dichiarato diversamente. I tratti possono essere utilizzati un numero illimitato di volte per azione, a meno che non venga dichiarato diversamente. Per esempio, un Uomo Bestia con Due Teste può aggiungere il modificatore di +1 a tutti i tiri per smarcarsi che effettua.

**3** Alcune abilità fanno riferimento ad un'azione di spinta per funzionare. Queste abilità funzionano solo quando ottieni un risultato di spinta con i dadi di blocco.

**4** I giocatori possono ottenere solo abilità e tratti. Le caratteristiche razziali non possono essere acquisite dai giocatori che non le possiedono fin dall'inizio.



## DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ & TRATTI

**Accurato** (Abilità Passaggio)  
**Accurate**

Il giocatore può aggiungere +1 al tiro di dado quando effettua un passaggio.

**Aculei** (Tratto Fisico)  
**Spikes**

Aggiungi +1 al Valore Armatura del giocatore.

**Artigli** (Tratto Fisico)  
**Claw**

Un giocatore con gli Artigli può aggiungere +2 al tiro di dado Armatura causato da un blocco. Gli Artigli non

possono essere usati per modificare un tiro Armatura causato da un fallo.

**Artigli Affilati** (Tratto Fisico)  
**Razor Sharp Claws or Fangs**

Il giocatore può aggiungere +2 ai tiri infortunio che effettua. Questo può essere usato per modificare il tiro infortunio provocato da un blocco. Non può essere usato per modificare il tiro Infortunio causato da un fallo.

**Balzo** (Abilità di Agilità)  
**Leap**

Un giocatore con l'abilità di balzo può saltare in una qualsiasi casella entro 2 caselle di distanza, anche se occupata da un giocatore avversario, a terra o in piedi, di entrambe le squadre. Effettuare un balzo costa al giocatore due caselle del suo normale movimento. Per poter effettuare il balzo, piazza il giocatore in una casella vuota in qualsiasi casella vuota si trovi a 1 o 2 caselle di distanza da quella in cui si trova e poi esegui un tiro di Agilità. Non si applicano modificatori a questo tiro di dado ed il giocatore non deve smarcarsi per lasciare la casella di partenza. Se il giocatore supera il tiro di Agilità allora ha effettuato un balzo perfetto e può continuare a muovere.

Se il giocatore fallisce il tiro di Agilità allora cade nella casella in cui stava saltando, e l'Allenatore avversario può effettuare un tiro Armatura ed eventualmente un tiro Infortunio.

Un balzo fallito conta per un Turnover, e il turno della squadra in movimento termina immediatamente.

Un giocatore può usare l'abilità balzo una sola volta per azione.

**Blocco** (Abilità Generica)  
**Block**

L'abilità di Blocco influisce sull'esito del lancio dei dadi di Blocco, come spiegato nel capitolo relativo.

**Blocco Multiplo** (Abilità di Forza)  
**Multiple Block**

Il giocatore può bloccare due giocatori avversari nello stesso momento. I giocatori avversari devono trovarsi adiacenti al giocatore e l'un l'altro. Le loro forze vengono sommate ed entrambi subiscono gli effetti del blocco in ugual misura. Entrambi i contendenti possono ricevere assistenza normalmente. Giocatori nella Zona di Placcaggio di entrambi i bersagli di un Blocco Multiplo non danno assistenza a meno che non abbiano Guardia. In caso che entrambi i bersagli siano spinti indietro, risolvi completamente tutti i movimenti causati dall'arretrare del primo giocatore, prima di risolvere quelli causati dal secondo.

**Braccia Extra** (Tratto Fisico)  
**Extra Arms**

Un giocatore con una o più braccia aggiuntive può aggiungere +1 ai suoi tiri per ricevere. Questo non è valido nei tentativi di intercetto.

### **Braccio Forte** (Tratto Passaggio) **Strong Arm**

Riduce la distanza del lancio di una fascia (ma mai più corto di "veloce") quando il giocatore effettua un passaggio. Esempio, un passaggio lungo viene trattato come un passaggio corto etc. Braccio Forte non permette passaggi corti con Scaricar Palla o lunghi in una Tempesta.

### **Calcio** (Abilità Generica) **Kick**

Per poter usare quest'abilità, il giocatore deve trovarsi in campo quando la sua squadra esegue il kick-off. Il giocatore non può essere piazzato nelle fasce laterali o sulla linea di ingaggio. Nel caso in cui tutte queste condizioni siano verificate, allora il giocatore può effettuare il kick-off. Dato che il suo calcio è estremamente accurato, il numero di caselle di cui la palla si disperde è dimezzato, arrotondando per difetto (cioè 1=0; 2-3=1; 4-5=2; 6=3).

### **Coda Prensile** (Tratto Fisico) **Prehensile Tail**

Il giocatore ha una lunga e spessa coda che può utilizzare per far inciampare i giocatori avversari. Per rappresentare questo, i giocatori avversari devono sottrarre -1 dal tiro di dado se tentano di smarcarsi dalla Zona di Placcaggio del giocatore.

### **Colpir Duro** (Abilità di Forza) **Mighty Blow**

Aggiungi +1 a qualsiasi tiro Armatura o infortunio (*non entrambi*) effettuato da un giocatore con quest'abilità. Quest'abilità può essere usata solo per modificare un tiro Armatura o infortunio causato da un blocco. Che Botta! non può essere usato per modificare un tiro Armatura o infortunio provocato da un fallo.

Quest'abilità non può essere usata da giocatori con un valore di Forza di 2 o meno. Vale il valore di Forza indicato sulla lista di squadra, quindi un Goblin (FO 2) non potrà mai usare questa Abilità anche se ottiene un FO +1, ed un Blitzero umano (FO 3) può usarla anche se perde un punto di Forza.

### **Corna** (Tratto Fisico) **Horns**

Un giocatore con le corna può usarle per colpire un avversario. Questo aggiunge +1 alla Forza del giocatore quando effettua un blocco. Il giocatore può però usare quest'abilità solo come parte di un Blitz, e solo se ha mosso di almeno una casella prima di effettuare il blocco (alzarsi in piedi all'inizio della tua azione non conta come movimento). Se il giocatore possiede il tratto Furia, allora il bonus per le corna si applica anche sul secondo blocco se era applicabile per il primo.

### **Due Teste** (Tratto Fisico) **Two Heads**

Aggiungi +1 ai tiri per smarcarsi compiuti dal giocatore.

### **Facilmente Confuso** (Caratteristica Razziale) **Easily Confused**

Questo giocatore adora talmente giocare a Blood Bowl che spesso viene rapito dall'azione tanto da dimenticarsi da che squadra sia stato ingaggiato! Il problema viene aumentato dal fatto che i giocatori che cercano di fargli notare l'errore vengono di solito piantati per terra non appena questo giocatore li sente.

Dopo ogni meta e all'inizio del secondo tempo tira un dado. Con un risultato da 1-3 il giocatore penserà di star giocando per la squadra avversaria (doh!). Dai il modello all'Allenatore avversario che potrà schierare e utilizzarlo come un suo giocatore fino alla fine di quel tempo o finché non viene segnata una meta. Nel tal caso tira un dado; con un risultato da 1-3 cambierà ancora squadra (seguendo le regole sopra descritte). L'Allenatore avversario può usare il giocatore Facilmente Confuso anche se questo porta la sua squadra ad avere più di 16 giocatori; inoltre bisogna tirare il dado anche se è infortunato o comunque fuori dal campo.

### **Finta** (Abilità di Agilità) **Dodge**

Un giocatore con l'abilità Finta può ripetere il tiro se fallisce il tentativo di smarcarsi per lasciare una Zona di Placcaggio avversaria. Comunque, il giocatore può ripetere solo un tiro per smarcarsi fallito per turno. In aggiunta, l'abilità Finta influisce sugli esiti dei dadi blocco, come spiegato nelle relative regole.

### **Furia** (Tratto Generico) **Frenzy**

Un giocatore con Furia deve sempre seguire un avversario se lo spinge indietro. In aggiunta, un giocatore furioso spinge indietro un avversario senza buttarlo a terra allora deve seguirlo e effettuare un altro blocco su di lui, che si risolve secondo le normali regole. La Furia non si usa con gli attacchi delle armi segrete o qualsiasi altro attacco che non sia un normale e semplice blocco su di un avversario. Nota che il giocatore furioso può effettuare solo UN blocco addizionale per turno, indipendentemente dall'esito del secondo blocco. Nota anche che se il secondo blocco risulta in una spinta, allora il giocatore furioso deve nuovamente seguirlo.

Se il giocatore furioso effettua un'azione di blitz e termina il proprio fattore movimento può fermare il proprio attacco (cioè non è obbligato a effettuare il blocco addizionale) anche se può scattare per effettuare il blocco, se lo desidera – a patto che possieda ancora caselle di movimento per farlo, naturalmente.

### **Gambe Lunghe** (Tratto Fisico) **Very Long Legs**

Aggiungi +1 al fattore Movimento del giocatore. In aggiunta, il giocatore può aggiungere +1 al tiro di dado quando cerca di intercettare la palla.

## **Gioco Sporco** (Abilità Generica) **Dirty Player**

Un giocatore con quest'abilità si è allenato a lungo e duramente per imparare ogni trucco proibito per effettuare un blocco. Se commette un fallo su di un giocatore avversario, aggiunge +2 al tiro Armatura o al tiro infortunio. Nota che questa Abilità può essere utilizzata solo se il giocatore commette un fallo: non può essere usata nel caso in cui il giocatore fornisca assistenza ad un altro giocatore che effettua il fallo. L'abilità Gioco Sporco può essere utilizzata per modificare un tiro Armatura o infortunio, non entrambi.

## **Guardia** (Abilità di Forza) **Guard**

Un giocatore con questa abilità può fornire assistenza offensiva o difensiva in un blocco anche se si trova all'interno di una Zona di Placcaggio avversaria.

## **Incosciente** (Tratto Generico) **Dauntless**

Un giocatore con questo tratto è in grado di convincersi di essere in grado di abbattere anche il più forte degli avversari. L'abilità funziona solo quando il giocatore tenta di bloccare un avversario che è più forte di lui. Quando l'abilità viene utilizzata l'Allenatore del giocatore incosciente tira due dadi e li somma. Se il totale è superiore alla Forza dell'avversario, allora si considera la forza del giocatore incosciente come uguale a quella dell'avversario quando effettua il blocco, prima che venga aggiunto qualsiasi bonus per abilità e assistenze offensive o difensive. Se il tiro di dado è inferiore o uguale alla Forza dell'avversario, allora il giocatore Incosciente usa la sua normale forza per effettuare il blocco.

## **Interferenza** (Abilità Generica) **Pass Block**

Un giocatore con questa abilità può muovere tre caselle quando l'Allenatore avversario annuncia che uno dei suoi giocatori sta per effettuare un lancio. La mossa viene effettuata al di fuori della sequenza di lancio, dopo che è stata misurata la distanza, ma prima che sia stato tentato l'intercetto. Comunque, il movimento deve essere effettuato *solo* se consente al giocatore di portarsi in una posizione per poter effettuare un intercetto, o per piazzare il lanciatore o il ricevitore nella sua Zona di Placcaggio. L'Allenatore avversario non può modificare la propria decisione riguardo al passaggio della palla dopo che il giocatore con questa abilità ha effettuato la sua mossa. Questa mossa speciale è gratuita, e non influisce sull'abilità del giocatore di muovere nel turno successivo. Al di là di questo, però, la mossa deve essere effettuata seguendo le regole normali, e il giocatore deve smarcarsi per lasciare Zone di Placcaggio avversarie.

## **Lanciare Compagni** (Caratteristica Razziale) **Throw Team-Mate**

Questa è una caratteristica razziale che si applica solo ai giocatori che iniziano con essa sulla lista della squadra.

Non può essere ottenuta da altri giocatori o persa da giocatori che la possiedono. Un giocatore con questa caratteristica può lanciare i compagni che possiedono la caratteristica Lanciatemi!!

## **Lanciatemi!** (Caratteristica Razziale) **Right Stuff**

Questa è una caratteristica razziale che si applica solo ai giocatori che iniziano con essa sulla lista della squadra. Non può essere ottenuta da altri giocatori o persa da giocatori che la possiedono. Un giocatore con questa caratteristica può essere lanciato da un grosso mostro con l'abilità Lanciare Compagni.

## **Lancio Sicuro** (Abilità Passaggio) **Safe Throw**

Lancia un dado se un passaggio effettuato da un giocatore viene intercettato. Con un esito di 2 o più, l'intercetto è cancellato. Con un esito di 1 l'intercetto ha luogo normalmente.

## **Leader** (Tratto Generico) **Leader**

Il giocatore è un capo naturale e ispira il resto della squadra quando è in campo. Avere questo giocatore in squadra consente all'Allenatore di prelevare un segnalino ritira all'inizio della partita e all'inizio del secondo tempo e piazzarlo assieme ai ritira di squadra nel regolo dei ritira. Una squadra può disporre di un solo segnalino ritira del Leader, anche se possiede diversi giocatori con questo tratto. Il segnalino viene usato allo stesso modo dei segnalini ritira di squadra, ma può essere usato solo se il Leader si trova in campo (in piedi o a terra) al momento dell'utilizzo del segnalino.



## **Manona** (Tratto Fisico) **Big Hand**

Un giocatore con una o più manone è in grado di raccogliere la palla con un risultato di 2+ su un D6 quando entra in una casella. Non si applicano modificatori a questo tiro.

## **Marcare** (Abilità Generica) **Shadowing**

Il giocatore può usare questa abilità quando un giocatore avversario attivato esce dalla sua Zona di Placcaggio per qualsiasi ragione. Ogni Allenatore lancia un dado e aggiunge il Fattore di Movimento del proprio giocatore. Se l'Allenatore del giocatore che marca ottiene un esito pari o superiore all'esito dell'avversario, allora può muovere il proprio giocatore nella casella lasciata libera dal giocatore avversario. Non deve eseguire nessun tiro per smarcarsi per compiere questo movimento, e non ha effetto sul suo movimento nel turno successivo. Se l'Allenatore del giocatore che marca ottiene un esito inferiore il suo giocatore rimane dov'è. Un giocatore può effettuare qualsiasi numero di movimenti per Marcare per

turno. Se un giocatore ha lasciato le Zone di Placcaggio di diversi giocatori con questa abilità, allora solo uno dei giocatori avversari può tentare di marcarlo.

### **Massiccio** (Tratto di Forza)

#### **Stand Firm**

Un giocatore con questa abilità non viene mai spinto indietro come esito di un blocco. Può completamente ignorare gli effetti di "spinto indietro", e i risultati "abbattuto" abbattono sempre il giocatore nella casella in cui si trova. Se un giocatore viene spinto contro un giocatore Massiccio nessuno dei due si muoverà. Inoltre, il giocatore non cade se fallisce un tiro per smarcarsi. Anche se il giocatore rimane in piedi, deve ritornare alla propria casella di partenza. La sua azione termina e egli non può fare niente altro per questo turno. Non ha però luogo un Turnover.

### **Mettere Radici** (Caratteristica Razziale)

#### **Take Root**

Gli Uomini Albero passano la maggior parte del loro tempo con le radici affondate nel terreno nei boschi e nelle foreste che coprono il mondo di Blood Bowl. Lancia un D6 per il giocatore prima che inizi la partita. Con un esito di 1-3 il giocatore è addormentato in un boschetto da qualche parte e perde il primo tempo della partita!

Il giocatore raggiunge la squadra in tempo per il secondo tempo.

### **Nervi d'Acciaio** (Tratto Generico)

#### **Nerves of Steel**

Il giocatore può ignorare i modificatori di -1 per le Zone di Placcaggio avversarie quando tenta di lanciare, ricevere o intercettare la palla.

### **Passaggio "Ave Maria"** (Abilità Passaggio)

#### **Hail Mary Pass**

Il giocatore può lanciare la palla in qualsiasi casella sul campo, indipendentemente dalla distanza: il regolo di distanza non viene usato. Con un esito di 1 il giocatore subisce un Fumble e la palla si disperde una volta dalla sua casella. Con un esito di 2+ il giocatore può effettuare il lancio. Il Passaggio "Ave Maria" non può essere intercettato, ma non è mai accurato – la palla fallisce automaticamente il bersaglio e si disperde di tre caselle. Nota che se hai fortuna, la palla potrebbe ritornare nella casella di destinazione! Nota inoltre che quest'abilità è molto utile se usata in combinazione con l'abilità Ricezione in Tuffo. Questa abilità non può mai essere usata in una tempesta.

### **Passare** (Abilità Passaggio)

#### **Pass**

Un giocatore con l'abilità Passare può ripetere un tiro di dado fallito quando cerca di effettuare un lancio.

### **Passo Sicuro** (Abilità di Agilità)

#### **Sure Feet**

Il giocatore può ripetere il tiro di dado se fallisce un tentativo di scattare. Il giocatore può usare l'abilità Passo Sicuro una sola volta per turno.

### **Piccoletto** (Caratteristica Razziale)

#### **Stunty**

Questa è una caratteristica razziale che si applica solo ai giocatori che iniziano con essa sulla lista della squadra. Non può essere ottenuta da altri giocatori o persa da giocatori che la possiedono. Il giocatore è talmente piccolo da essere estremamente difficile da placcare perché può sgusciare al di sotto delle braccia protese dell'avversario e correre tra le sue gambe. Per rappresentare questo, il giocatore può ignorare qualsiasi Zona di Placcaggio avversaria nella casella in cui si muove quando esegue un tiro per smarcarsi (cioè utilizza sempre il modificatore +1). Questa abilità **non** si applica se il giocatore è equipaggiato con un'arma segreta (come un trampolo a molla o una motosega), perché l'arma rallenta i suoi movimenti e rende il Piccoletto più facile da acchiappare. I giocatori piccoletti sono troppo bassi per lanciare la palla molto bene, e questo aumenta di una fascia la distanza dei loro passaggi. In aggiunta, i piccoletti tendono a farsi male piuttosto facilmente, il che significa che l'Allenatore avversario può aggiungere un +1 ogni volta che effettua un tiro infortunio per un giocatore Piccoletto. Questo in aggiunta a tutti gli altri modificatori applicabili.

### **Placcaggio** (Abilità Generica)

#### **Tackle**

I giocatori avversari che si trovano nella Zona di Placcaggio di questo avversario non possono utilizzare la propria abilità Finta se tentano di smarcarsi dalla Zona di Placcaggio del giocatore, né possono usare la propria abilità Finta quando il giocatore effettua un blocco su di loro.

### **Placcaggio in Tuffo** (Abilità di Agilità)

#### **Diving Tackle**

Il giocatore può usare quest'abilità dopo che un giocatore avversario ha cercato di smarcarsi fuori dalla sua Zona di Placcaggio. Piazza il giocatore a faccia in giù nella casella lasciata libera dal giocatore che si smarca, ma non eseguire tiri Armatura o infortuni. A questo punto, il giocatore avversario deve sottrarre -2 al proprio tiro per smarcarsi per lasciare la Zona di Placcaggio del giocatore. Se un giocatore sta lasciando la Zona di Placcaggio di diversi giocatori che possiedono l'abilità Placcaggio in Tuffo, allora solo uno di essi la potrà utilizzare. Il Placcaggio in Tuffo può essere dichiarato su un tiro di Smarcarsi ritirato, se non era stato dichiarato al primo tiro. In oltre, se il Placcaggio in Tuffo è tentato sul primo tiro di smarcarsi, sia il modificatore di -2 che l'area di pericolo sono applicati a un secondo tentativo di smarcarsi.

### **Presca Sicura** (Abilità Generica)

#### **Sure Hands**

Un giocatore con l'abilità Presca Sicura può ripetere il lancio del dado se fallisce nel raccogliere la palla. Inoltre, l'abilità Rubar Palla non funziona contro un avversario dotato di Presca Sicura.

## **Professionista** (Abilità Generica) **Pro**

Un giocatore con quest'abilità è un duro veterano. Questi giocatori vengono chiamati Professionisti, o Pro dagli altri giocatori di Blood Bowl perché raramente, se mai, commettono un errore. Una volta per turno, un Professionista può ripetere un tiro di dado che ha effettuato. Comunque, prima di eseguire il ritira, il suo Allenatore deve tirare un dado. Con un esito di 4+ si può effettuare il ritira. Con un esito di 1-3 si mantiene l'esito originale e il tiro di dado non può essere ripetuto con un ritira di abilità o di squadra. Comunque è possibile usare un Ritira di squadra per ritirare il tiro di Professionista. Il giocatore non può utilizzare questo tratto per ripetere tiri Armatura o infortunio.

## **Repellente** (Tratto Fisico) **Foul Appearance**

L'aspetto del giocatore è talmente orribile che gli avversari che si trovano entro tre caselle da lui devono sottrarre -1 dai lanci di dado quando cercano di passare o ricevere la palla. In aggiunta, qualsiasi giocatore avversario che intenda effettuare un blocco sul giocatore deve lanciare un dado ed ottenere un esito di 2+; se il giocatore avversario ottiene un 1 è troppo disgustato per effettuare il blocco, che va sprecato (ma la sua squadra non subisce un Turnover).

## **Ricezione** (Abilità di Agilità) **Catch**

Un giocatore con l'abilità di Ricezione può ripetere il tiro di dado se fallisce nel ricevere la palla per un passaggio. Consente anche al giocatore di ripetere il tiro di dado se fallisce un hand-off o un intercetto.

## **Ricezione in Tuffo** (Abilità di Agilità) **Diving Catch**

Il giocatore può usare questa abilità se la palla gli è stata lanciata ma ha mancato il bersaglio. Il giocatore può muovere di una casella dopo che la palla è stata dispersa. Questa mossa viene effettuata dopo la dispersione della palla ma prima che essa tocchi terra o possa essere afferrata. Non è necessario smarcarsi per compiere questo movimento. Se il movimento porta il giocatore nella casella dove si trova la palla, egli è autorizzato a cercare di afferrarla. Anche se il giocatore che usa la Ricezione in Tuffo finisce a terra per un momento, questa è una caduta controllata, non ne riporterà danni e potrà alzarsi quasi immediatamente in piedi. Pertanto il giocatore che usa quest'abilità non si considera abbattuto.

## **Rigenerazione** (Caratteristica Razziale) **Regeneration**

La Se il giocatore subisce un infortunio, allora tira un D6 per la rigenerazione dopo il tiro sulla tabella degli Infortuni. Con il risultato di 1-3 il giocatore subisce il risultato di questo infortunio, con il risultato di 4-6 il giocatore guarirà completamente dopo un breve periodo di tempo e sarà posizionato nello spazio delle Riserve. Il tiro per la rigenerazione non può essere ritirato. Nota che

il giocatore avversario guadagna normalmente i punti Fuoriclasse per aver inflitto un infortunio.

## **Rompi Marcatura** (Abilità di Forza) **Break Tackle**

Il giocatore può usare la sua Forza invece che la sua Agilità quando effettua un tiro per smarcarsi. Per esempio, un giocatore con Forza 4 e Agilità 2 conta come se avesse Agilità 4 quando effettua un tiro per smarcarsi. Questa abilità può essere usata una sola volta per turno.

## **Rubar Palla** (Abilità Generica) **Strip Ball**

Un giocatore con questa abilità costringe qualsiasi giocatore avversario su cui abbia ottenuto un risultato di "spinto indietro" a lasciar cadere la palla nella casella in cui è stato spinto, anche se l'avversario non è stato abbattuto.

## **Saltar Su** (Tratto di Agilità) **Jump Up**

Un giocatore con quest'abilità può rialzarsi gratuitamente all'inizio di ogni azione; non deve pagare le tre caselle di movimento. Questo significa che il giocatore può effettuare un'azione di blocco anche se era a terra a faccia in su, perché può rialzarsi senza penalità all'inizio del proprio turno.

## **Scaricar Palla** (Abilità Passaggio) **Dump-Off**

Questa abilità consente al giocatore di eseguire un passaggio veloce quando un giocatore avversario dichiara di voler effettuare un blocco su di lui, consentendo al giocatore di liberarsi della palla prima di essere colpito. Si applicano le normali regole per il lancio, a parte il fatto che il suo fallimento non provocherà un Turnover. Dopo che è stato risolto il lancio, l'avversario completa il blocco ed il suo turno prosegue.

## **Scatto** (Abilità di Agilità) **Sprint**

Il giocatore può tentare di muovere fino a tre caselle aggiuntive invece delle normali due. L'Allenatore deve sempre verificare che il giocatore non cada in ciascuna casella in cui entra.

## **Schiacciare** (Abilità di Forza) **Piling On**

Il giocatore può usare quest'abilità dopo che ha effettuato un blocco, ma solo se è ancora in piedi e la vittima è stata abbattuta; se l'Armatura non è stata penetrata il giocatore che muove può decidere di Schiacciare "tuffandoci" sopra. Se usa quest'abilità il giocatore potrà ripetere il tiro Armatura. Per ovvie ragioni, il giocatore che usa quest'abilità si posiziona a faccia in giù, ma non si deve effettuare un tiro Armatura per lui, perché la sua caduta è attutita dalla vittima.

Nota che il giocatore che ha Schiacciato l'avversario è a terra nella casella in cui si trova e non in quella della sua vittima – si considera che rotoli via dopo aver effettuato il suo tentativo. Se il giocatore ha spinto indietro il suo

avversario prima di abatterlo, allora deve effettuare il movimento d'inseguimento dopo il blocco per poter usare quest'abilità. Lo Schiacciare non provoca un Turnover, a meno che il giocatore che usa l'abilità Schiacciare non sia il portatore di palla.

### Schivata (Abilità di Agilità)

#### Side Step

Un giocatore con questa abilità è espertissimo nel togliersi da sotto ad un attaccante. Per rappresentare questa abilità, il suo Allenatore può scegliere in quale casella viene spostato il suo giocatore quando viene spinto indietro, piuttosto che l'Allenatore avversario. Inoltre, l'Allenatore può scegliere di spostare il giocatore in qualsiasi casella a lui adiacente, non solo le tre caselle mostrate sullo schema della spinta. Il giocatore non può usare quest'abilità se non ci sono caselle libere adiacenti alla propria. Nota che l'Allenatore può scegliere la casella di destinazione del giocatore anche quando egli viene abbattuto dopo la spinta.

### Sete di Sangue (Caratteristica Razziale)

#### Blood Lust

I Vampiri, devono occasionalmente cibarsi di sangue dei viventi. Per questo, ogni volta che un Vampiro compie un'azione devi tirare un dado. Con un risultato di 2 o più prosegue la sua azione normalmente. Con il risultato di 1 è sopraffatto dal desiderio di bere sangue umano e deve compiere la seguente azione speciale. Il Vampiro perde l'azione dichiarata per questo turno e al suo posto deve compiere un'azione di movimento. Se il Vampiro finisce il movimento in piedi accanto a uno o più Thrall, non importa che sia in piedi, a faccia in su o a faccia in giù, attaccherà uno di loro. Tira immediatamente sulla tabella degli Infortuni per il Thrall che è stato attaccato senza fare alcun tiro Armatura. Questo infortunio non causa la fine del turno a meno che il Thrall non stesse portando il pallone. Se il Vampiro non è in grado di attaccare un Thrall (per qualsiasi ragione) allora è rimosso dal campo e messo in Tra le riserve della propria panchina e la sua squadra subisce la fine del turno. Se stava portando la palla questa farà un rimbalzo a partire dallo spazio occupato dal Vampiro nel momento in cui è stato rimosso e non può segnare una meta (anche se raggiunge la Zona di Meta tenendo il pallone prima di essere rimosso). Se il Vampiro è messo fuori combattimento o infortunato prima di mordere un Thrall, allora deve essere posizionato nello spazio appropriato della Panchina e non tra le Riserve. Nota che al Vampiro è permesso raccogliere la palla o fare qualsiasi altra cosa che farebbe normalmente mentre compie questa azione di movimento, ma deve mordere il Thrall per evitare la fine prematura del turno.

### Sguardo Ipnotico (Caratteristica Razziale)

#### Hypnotic Gaze

Il giocatore possiede una potente capacità telepatica che può usare per stordire e immobilizzare un avversario. Il giocatore può usare il suo sguardo ipnotico alla fine di una qualsiasi azione di Movimento ai danni di un giocatore avversario che sia in una casella adiacente. Fai un tiro sull'Agilità per il giocatore con lo sguardo ipnotico sottraendo 1 per ogni Zona di Placcaggio avversaria nella quale si trova, escludendo quella della vittima. Se ha successo allora la vittima è ipnotizzata e perde la propria

Zona di Placcaggio e non può ricevere o passare la palla, assistere dei blocchi, assistere falli o muovere volontariamente per il resto di quel turno. Se il test di Agilità è fallito lo sguardo ipnotico non ha effetto.

### Tentacoli (Tratto Fisico)

#### Tentacles

Il giocatore può tentare di usare questo tratto quando un giocatore avversario tenta di smarcarsi o saltare via dalla sua Zona di Placcaggio. Ciascun Allenatore lancia un D6 e aggiunge la FO del proprio giocatore al risultato del lancio di dado. Se il risultato del giocatore con i tentacoli è superiore a quello del giocatore che muove, allora il giocatore che muove è tenuto fermo e non può lasciare la casella o tentare di muoversi ulteriormente. Se un giocatore tenta di lasciare una zona di controllo di diversi giocatori dotati di Tentacoli, allora solo uno dei giocatori può tentare di afferrarlo.

### Testa Dura (Tratto Fisico)

#### Thick Skull

Lancia un dado se il giocatore viene messo K.O. con un esito di 4+ il giocatore si libera degli effetti dell'infortunio e si considera come Stordito. Il giocatore può restare sul campo di gioco piazzato a faccia in giù. Con un esito di 1-3 il giocatore viene rimosso dal campo e piazzato nel settore dei K.O. della sua panchina.

### Tifosi di Thrud (Caratteristica Razziale)

#### Thrud's Fans

Alcuni fan vanno alle partite in cui gioca Thrud solo per vederlo in campo, non importa in quale squadra, facendo aumentare il numero di spettatori di 3D6 x 1000. Inoltre la squadra che controlla Thrud (che non è necessariamente quella che l'ha ingaggiato) aggiunge 3 al proprio Fattore di Popolarità. Questo tratto è disponibile solo per il Fuoriclasse Thrud il Barbaro.

## ★ABILITÀ & TRATTI PER CATEGORIE★

| GENERICO                  |                           | AGILITÀ                 |                        |
|---------------------------|---------------------------|-------------------------|------------------------|
| Blocco (A)                | Marcare (A)               | Balzo (A)               | Ricezione in Tuffo (A) |
| Calcio (A)                | Nervi d'Acciaio (T)       | Finta (A)               | (A)                    |
| Leader (T)                | Placcaggio (A)            | Passo Sicuro (A)        | Saltar Su (T)          |
| Furia (T)                 | Presa Sicura (A)          | Placcaggio in Tuffo (A) | Scatto (A)             |
| Gioco Sporco (A)          | Professionista (A)        | Ricezione (A)           | Schivata (A)           |
| Incosciente (T)           | Rubar Palla (A)           |                         |                        |
| Interferenza (A)          |                           |                         |                        |
| PASSAGGIO                 |                           | FORZA                   |                        |
| Accurato (A)              | Passare (A)               | Blocco Multiplo (A)     | Massiccio (T)          |
| Braccio Forte (T)         | Scaricar Palla (A)        |                         | Schiacciare (A)        |
| Lancio Sicuro (A)         |                           | Colpir Duro (A)         | Rompi Marcatura (A)    |
| Passaggio "Ave Maria" (A) |                           | Guardia (A)             | (A)                    |
| FISICHE                   |                           |                         |                        |
| Aculei (T)                | Coda Prenile (T)          | Manona (T)              |                        |
| Artigli (T)               | Corna (T)                 | Repellente (T)          |                        |
| Artigli Affilati (T)      | Due Teste (T)             | Tentacoli (T)           |                        |
| Braccia Extra (T)         | Gambe Lunghe (T)          | Testa Dura (T)          |                        |
| CARATTERISTICHE RAZZIALI  |                           |                         |                        |
| Altamente Contagioso      | Lanciatemi!               | Sguardo Ipnotico        |                        |
| Animale Selvaggio         | Mettere Radici Piccoletto | Stupido                 |                        |
| Facilmente confuso        | Rigenerazione             | Tifosi di Thrud         |                        |
| Grosso                    | Sempre Affamato           | Tonto                   |                        |
| Lanciare Compagni         | Sete di Sangue            |                         |                        |

# LEGHE DI BLOOD BOWL

Qualsiasi Allenatore esperto di Blood Bowl ti potrà dire che se le partite isolate sono divertenti, è molto più eccitante guidare la tua squadra nel corso di una serie di partite.

Non devi solo preoccuparti delle tattiche da applicare in partita, ma puoi anche vedere la tua squadra svilupparsi e trasformarsi in una compagine veramente potente, in grado di rivaleggiare con i possenti Reikland Reavers o i Gouged Eye. Condurre la tua squadra in un torneo comporta un lavoro aggiuntivo e richiede molti obblighi, ma se vuoi avere la gloria di condurre la tua squadra attraverso una lunga stagione alla finale stessa del Blood Bowl, allora le regole di Lega fanno per te!



Le regole di Lega sono progettate per ricreare il modo in cui le squadre di Blood Bowl viaggiano attraverso il Vecchio Mondo, spostandosi di luogo in luogo per giocare le loro partite. In un certo senso, le squadre assomigliano ad una compagnia viaggiante di attori, o ad un reggimento mercenario, piuttosto che ad una squadra di football dei giorni nostri. In conseguenza di questo sistema anarchico, l'organizzazione delle partite, la definizione delle date e così via è lasciata ai dirigenti delle singole squadre.

Le partite si giocano in stadi, di proprietà dei Collegi di Magia o delle grandi città. Non sono normalmente di proprietà delle squadre stesse, anche se certe squadre possiedono un loro stadio (per esempio i Reikland Reavers).

Le squadre ricevono soldi per giocare negli stadi: l'esatta quantità dipende dall'esito di vittoria o sconfitta della partita, e da quanto pubblico si riesce a raccogliere.

## AVVIARE UNA LEGA

Una Lega consiste in una serie di squadre (preferibilmente almeno quattro) che giocano una contro l'altra (o magari con altre squadre) nel corso di una serie di incontri. Per poter definire una Lega, è necessario per prima cosa definire un "Commissario di Lega", che idealmente è l'Allenatore più esperto del gruppo. Il Commissario ha la responsabilità di fare in modo che la Lega scorra fluidamente, e più importante, organizzare tutti i tornei che verranno giocati. Il Commissario può anche tenere traccia di come si stanno comportando le squadre, e può anche pubblicare una gazzetta che riporti i resoconti delle partite, le classifiche, i fatti e le statistiche, e tutto quel che gli viene in mente! Il Commissario può essere anche l'Allenatore di una squadra, fintantoché non approfitta della propria

posizione per avvantaggiare la sua squadra in qualche modo.

Puoi iniziare a giocare partite di Lega non appena gli Allenatori che prendono parte alla Lega hanno creato le loro squadre. Sta agli Allenatori delle squadre organizzare tutti gli incontri che giocheranno. Una squadra può giocare tutte le volte che il suo Allenatore lo desidera, assumendo che sia in grado di trovare avversari a sufficienza, naturalmente.

L'unica restrizione sta nel fatto che una squadra non può giocare contro lo stesso avversario per più di due volte di fila. Questo significa che un Allenatore può giocare due partite contro lo stesso avversario (più o meno un'intera serata di gioco), ma le partite successive devono svolgersi contro una squadra diversa.

Se il Commissario decide di concederlo, allora gli Allenatori possono guidare due o più squadre nello stesso tempo. Ovviamente, significa che ciascuna squadra giocherà una minore quantità di partite, perché il tempo del suo Allenatore dovrà dividersi tra le diverse squadre che possiede. Un Allenatore non può scambiare denaro, giocatori o qualsiasi altra cosa tra le squadre che dirige.

Per esempio, non può fare un "prestito speciale" da una delle sue squadre ad un'altra, o scambiare i giocatori tra le squadre, e così via.

Nota che un Allenatore può compiere queste azioni tra una delle sue squadre e una squadra guidata da un altro Allenatore (a patto che l'altro Allenatore sia d'accordo, ovviamente!), semplicemente non può farlo tra le sue squadre.

## SCHEDE DI SQUADRA

Prima di iniziare a giocare partite di Lega, ogni Allenatore deve creare una squadra come spiegato in precedenza (vedi pag. 17).

Qui è dove le colonne precedentemente inutilizzate entrano in gioco. Ci sono una quantità di file e colonne per registrare informazioni di cui avrai bisogno per condurre una squadra di Lega. Come usare queste file e colonne è spiegato nelle regole che seguono.

### ★★★ Sapevate che...

Blood Bowl è notevolmente seguito dagli appassionati a Norsca, cosa che difficilmente può sorprendere considerando la passione tipicamente Norse per qualsiasi cosa sia minimamente violenta. Le squadre Norse non sono certo rinomate per le loro tattiche studiate, sono invece noti per



dimenticarsi del tutto della palla nella tretta di intingere gravi infortuni o meglio ancor meglio fatali ai giocatori avversari.

## INFORTUNI

Blood Bowl è uno sport grezzo e pericoloso, ed i giocatori finiscono spesso feriti o uccisi durante le partite. Molti giocatori di Blood Bowl mostrano cicatrici di vecchie ferite, mentre altri hanno perso occhi, orecchie, nasi e persino interi arti! Anche se la maggior parte degli infortuni è curabile lasciando trascorrere un po' di tempo, altri sono talmente seri da influire sul giocatore in modo permanente. In una partita singola, questo non è importante – tutto quel che devi sapere è che il giocatore perderà il resto dell'incontro! – ma in una Lega è vitale sapere esattamente quale infortunio il giocatore ha subito. Qui è dove entra in gioco la Tabella degli Infortuni Seri...

Se un giocatore subisce un infortunio serio, allora l'Allenatore avversario può effettuare un tiro di dado sulla Tabella degli Infortuni Seri. Nota che tu tiri i dadi solo per Infortuni Seri (cioè un esito di 4-5 sulla Tabella delle Ferite); il risultato "fatto male" porta solo il giocatore fuori dal campo per il resto della partita, e non ha effetti a lungo termine.

I valori degli esiti sulla Tabella degli Infortuni Seri vanno da 11 a 66. Dal momento che è improbabile che tu possieda un dado a 66 facce (non sono in molti ad averne uno), hai bisogno di lanciare due dadi normali. Lanciane uno per le decine, in modo che un esito di 2=20, 4=40, ecc. Poi lancia un altro dado per le unità, quindi un esito di 3=3, 5=5, ecc. quindi metti insieme i due numeri per ottenere un numero da 11 a 66. per esempio, se hai ottenuto un 2 sul dado delle decine e un 3 sul dado delle unità, allora otterrai un esito di 23.

### ★ TABELLA INFORTUNI SERI ★

| D66   | Risultato             | Effetto                |
|-------|-----------------------|------------------------|
| 11-13 | Commozione cerebrale  | Perde la partita succ. |
| 14-16 | Costola rotta         | Perde la partita succ. |
| 21-23 | Stiramento            | Perde la partita succ. |
| 24-26 | Occhio pesto          | Perde la partita succ. |
| 31-33 | Mascella rotta        | Perde la partita succ. |
| 34-36 | Braccio fratturato    | Perde la partita succ. |
| 41-43 | Gamba fratturata      | Infortunio Cronico     |
| 44-46 | Mano schiacciata      | Infortunio Cronico     |
| 51-52 | Schiena danneggiata   | Infortunio Cronico     |
| 53-54 | Ginocchio schiacciato | Infortunio Cronico     |
| 55-56 | Nervo                 | Infortunio Cronico     |
| 61    | Femore schiacciato    | -1 MO                  |
| 62    | Ginocchio schiacciato | -1 MO                  |
| 63    | Vertebra fratturata   | -1 FO                  |
| 64    | Ossso del collo rotto | -1 AG                  |
| 65    | Comm. cerebrale seria | -1 VA                  |
| 66    | Cranio fratturato     | -1 VA                  |

*Perde la partita successiva:* scrivi una 'M' nella casella Infortuni sulla Scheda di Squadra, e cancellalo alla fine della partita successiva.

*Infortunio Cronico:* perde la partita successiva come sopra. In aggiunta segna una 'N' nella casella Infortuni della scheda di squadra. Prima di ogni partita devi tirare un dado per ogni Infortunio Cronico che il giocatore ha subito. Con un risultato di 1 il giocatore deve perdere la partita.

*-1 MO, FO, AG, VA:* perde la partita successiva come sopra. In aggiunta, registra la modifica della caratteristica sulla scheda di squadra. In ogni caso, nessuna caratteristica può essere ridotta di più di 2 punti, ignorando tutte gli infortuni che la ridurrebbero ulteriormente.

Una volta effettuato il lancio del dado, cerca l'esito relativo sulla Tabella degli Infortuni Seri. La tabella elenca esattamente quel che è successo al giocatore, e descrive gli effetti speciali che l'infortunio può avere. La maggior parte di questi risultati impedisce semplicemente al giocatore di giocare la partita successiva, mentre alcuni hanno anche effetti a lungo termine. L'Allenatore del giocatore che ha subito l'infortunio deve prendere nota degli effetti dell'infortunio serio sulla sua Scheda di Squadra.

## PUNTI FUORICLASSE

I giocatori possono guadagnare *Punti Fuoriclasse* (SPPs) nelle partite di Lega. I Punti Fuoriclasse si guadagnano per aver segnato un Touchdown, per aver completato un passaggio, per aver effettuato un intercetto, per aver ucciso o infortunato giocatori avversari, o per aver vinto il premio per il "Migliore In Campo". Una volta che il giocatore ha ottenuto Punti Fuoriclasse a sufficienza può effettuare un "Tiro Fuoriclasse", ottenendo abilità aggiuntive o migliorie nelle caratteristiche. I giocatori che sopravvivono abbastanza a lungo possono anche progredire per diventare Fuoriclasse, con abilità speciali e caratteristiche che hanno scelto nel corso della loro lunga carriera sui campi di Blood Bowl. Questo è un modo molto economico per aggiungere Fuoriclasse alla tua squadra, anche se richiede tempo.

Una squadra può possedere un numero qualsiasi di Fuoriclasse generati in questo modo, in aggiunta ai quattro Fuoriclasse che può assoldare per la squadra "già pronti" sulle schede Fuoriclasse!

La Scheda di Squadra contiene caselle appropriate per tenere traccia dei Punti Fuoriclasse che i giocatori guadagnano duramente le partite. Ogni volta che un giocatore fa qualcosa che gli vale qualche punto Fuoriclasse, fai una crocetta nella casella appropriata della scheda di squadra. Alla fine della partita, conta quante crocette ci sono per ogni giocatore, ed aggiorna il totale dei Punti Fuoriclasse di conseguenza.

I Punti Fuoriclasse si guadagnano compiendo le seguenti azioni:

**Completi (COM):** un giocatore che esegue un passaggio Accurato a un altro giocatore della stessa squadra e viene ricevuto guadagna 1 punto Fuoriclasse. Un passaggio accurato è detto un "completo" o passaggio completato.

**Touchdown (TD):** un giocatore che segna un Touchdown guadagna 3 Punti Fuoriclasse.

**Intercetti (INT):** se un giocatore riesce ad intercettare un lancio dopo aver effettuato un tiro Intercetto, guadagna 2 Punti Fuoriclasse.

**Ferite (CAS):** se un giocatore uccide, infortuna seriamente o fa male a un giocatore avversario, allora guadagna 2 Punti Fuoriclasse. I Punti vengono guadagnati solo se il giocatore blocca un avversario o è bloccato lui stesso da un avversario. Ferite inflitte in altri modi non contano per i Punti Fuoriclasse. Uccidere, infortunare seriamente o far male un giocatore sono azioni cui ci si riferisce con il termine generico di "ferire". Per esempio, "ha inflitto 5 ferite in una sola partita!", oppure "questo lo porta a 17 ferite in questa stagione..."

**Migliore In Campo (MVP):** alla fine della partita, un giocatore di ciascuna squadra riceve il premio per il Migliore In Campo. Il premio viene assegnato dai telecronisti, e nessuno degli Allenatori ha alcun controllo su di esso. Nota che entrambe le squadre ricevono un premio per il Migliore In Campo, non solo il vincitore.

Il Migliore In Campo viene assegnato casualmente ad uno dei giocatori di ciascuna squadra, a patto che abbia partecipato alla partita. Usa i segnalini di scelta casuale per determinare quale giocatore ottiene il premio. Un premio per il Migliore In Campo vale 5 Punti Fuoriclasse.

A volte, una squadra riceve un premio Migliore In Campo aggiuntivo dalla Tabella dell'Handicap, come descritto nel capitolo Sequenza Pre-Partita. Questo premio viene assegnato allo stesso modo del premio Migliore In Campo normale, con l'eccezione che nessun giocatore può ricevere più di un premio Migliore In Campo per partita.

## FUORICLASSE E PUNTI FUORICLASSE

I Fuoriclasse che provengono dalle schede Fuoriclasse o dalla lista ufficiale dei Fuoriclasse sul retro di copertina non possono ottenere ulteriori Punti Fuoriclasse. Si considerano come se avessero raggiunto il loro massimo, e non possono migliorare. MVP guadagnati dai Fuoriclasse sono considerati persi.

## TIRI FUORICLASSE

### ★TABELLA DEI PUNTI FUORICLASSE★

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| Per Passaggio Completato.....     | 1 SPP  |
| Per Ferita.....                   | 2 SPPs |
| Per Intercetto.....               | 2 SPPs |
| Per Touchdown.....                | 3 SPPs |
| Per premio Migliore In Campo..... | 5 SPPs |

| SPPs    | Titolo         | Tiri F.c. | Invecchiamento |
|---------|----------------|-----------|----------------|
| 0-5     | Matricola      | Nessuno   | Nessuno        |
| 6-15    | Esperto        | Uno       | 3+             |
| 16-30   | Veterano       | Due       | 4+             |
| 31-50   | F.c. Emergente | Tre       | 5+             |
| 51-75   | Fuoriclasse    | Quattro   | 6+             |
| 76-125  | Superstar      | Cinque    | 7+             |
| 126-175 | Megastar       | Sei       | 8+             |
| 176+    | Leggenda       | Sette     | 9+             |

Quando un giocatore guadagna Punti Fuoriclasse a sufficienza, sale di livello e può effettuare in *Tiro Fuoriclasse*. Tutti i giocatori partono come Matricole senza alcun Punto Fuoriclasse. Una volta che un giocatore ha guadagnato 6 Punti, diventa "Esperto" e può compiere il suo primo Tiro Fuoriclasse. Ogni volta che un giocatore sale di livello, può effettuare un altro Tiro Fuoriclasse. La Tabella dei Punti Fuoriclasse elenca il numero di Punti Fuoriclasse richiesti per ogni livello.

Alla fine della partita, conta quanti punti Fuoriclasse ha guadagnato ogni giocatore della tua squadra, e controlla i loro punteggi sulla Tabella dei Punti Fuoriclasse. Se il giocatore ha guadagnato sufficienti Punti per passare di livello, effettua per lui un tiro sulla Tabella del Tiro Fuoriclasse. Per effettuare un Tiro Fuoriclasse tira due

dadi, somma i due risultati e controlla l'esito sulla Tabella del Tiro Fuoriclasse.

### ★TABELLA DEL TIRO FUORICLASSE★

| 2D6 | Risultato                |
|-----|--------------------------|
| 2-9 | Nuova Abilità            |
| 10  | Aumenta di 1 punto il MO |
| 11  | Aumenta di 1 punto al AG |
| 12  | Aumenta di 1 punto la FO |

### Nuove Abilità

Con un esito del Tiro Fuoriclasse da 2-9 il giocatore può prendere una nuova abilità (i Trattati possono solo essere presi lanciando un doppio, come spiegato in seguito). Se non rimangono abilità che un giocatore può ottenere si può ignorare il risultato e considerare come se avesse tirato un doppio. Le abilità che un giocatore può scegliere sono limitate dalla sua razza e dalla posizione in cui gioca. Le abilità sono divise in cinque categorie: Generali, Agilità, Forza, Passaggio e Fische. La categoria cui appartiene ogni singola abilità è indicata nel capitolo Abilità e Trattati.

Stampata sul retro della copertina di questo manuale c'è la lista delle Abilità dei Giocatori. Essa indica quali abilità sono disponibili per ciascun diverso tipo di giocatore. Per esempio, i ricevitori umani possono scegliere solo abilità Generali e abilità di Agilità, i lanciatori umani possono scegliere solo abilità Generali e abilità di Passaggio, e così via. All'interno di queste restrizioni, un Allenatore è libero di scegliere l'abilità che preferisce nel capitolo Abilità e Trattati in questo manuale. Ricordati di registrare la nuova abilità sulla Scheda di Squadra.

### Aumento delle Caratteristiche

Un Tiro Fuoriclasse che abbia come esito 10-12 aumenterà di un punto una delle caratteristiche del giocatore – registra semplicemente il nuovo valore sulla Scheda di Squadra. Comunque, nessuna caratteristica può essere aumentata di più di 2 Punti oltre il suo valore iniziale. In ogni caso, l'Allenatore può decidere di dare al suo giocatore una nuova abilità (come descritto in precedenza) invece di un aumento di caratteristica.

### Tirare un doppio

Normalmente un giocatore può solo scegliere un'abilità tra quelle indicate nella lista delle abilità dei Giocatori. Se però il Tiro Fuoriclasse è risultato un doppio (per es. 1-1, oppure 2-2, etc.), allora l'Allenatore può ignorare il risultato ottenuto sulla Tabella del Tiro Fuoriclasse (anche se era un aumento di Caratteristica) e scegliere invece un'abilità qualsiasi per il suo giocatore. In questo caso si ignorano tutte le restrizioni dovute a razza e posizione del giocatore, quindi un ricevitore umano può scegliere un'abilità di Forza, se lo desidera. Solo i giocatori del Caos e gli Skaven possono scegliere abilità fische.

### Acquisire i Trattati

Per rappresentare la difficoltà di acquisire un nuovo tratto, un giocatore può sceglierne uno solo se lancia un doppio nel Tiro Fuoriclasse. Se questo accade, l'Allenatore può scegliere di dare al giocatore un tratto. Il tratto, però, deve appartenere ad una categoria da cui il giocatore può scegliere. Per esempio, se è uscito un doppio, un ricevitore umano può ricevere qualsiasi abilità, oppure un tratto Generico o di Agilità.



## INVECCHIAMENTO

Con il passare del tempo i giocatori invecchiano e guadagnano esperienza, imparano nuove abilità, ma possono perdere un po' del vigore e della potenza della loro giovinezza. Per rappresentare questo, dopo aver effettuato il Tiro Fuoriclasse per un giocatore, devi effettuare un secondo lancio di 2D6 per vedere se egli invecchia. Lancia i dadi e somma i risultati, e fai riferimento a quanto indicato sulla Tabella dei Punti Fuoriclasse alla pagina precedente. Se l'esito è pari o superiore al numero indicato nella colonna dell'invecchiamento, allora il giocatore ne evita gli effetti e non succede nulla. Se l'esito è inferiore al numero richiesto, allora il giocatore è invecchiato e deve effettuare un nuovo lancio di dadi sulla Tabella degli Effetti dell'Invecchiamento. Applica il risultato del lancio degli Effetti dell'Invecchiamento ai dati del giocatore sulla Scheda di Squadra immediatamente. L'invecchiamento è un processo naturale, quindi gli esiti della Tabella dell'Invecchiamento non possono essere rimossi dal Guaritore o dalla Rigenerazione, o da niente altro, se è per questo! Ignora gli effetti che riducono una caratteristica più di 2 punti o ad un valore inferiore a 1.

### ★ TABELLA DEGLI EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO ★

| 2D6 | Risultato                             |
|-----|---------------------------------------|
| 2-8 | Riceve un Infortunio Cronico          |
| 9   | Riduce il VA del giocatore di 1 punto |
| 10  | Riduce il MO del giocatore di 1 punto |
| 11  | Riduce la AG del giocatore di 1 punto |
| 12  | Riduce la FO del giocatore di 1 punto |

## VALORE DELLA SQUADRA

Tutte le squadre che partecipano ad una Lega devono definire il proprio *Valore di Squadra*. Il calcolo si basa sul Sistema di Valutazione™ della rivista *Spike!*, ed è un ottimo indicatore dell'abilità e dell'efficienza di una squadra sul campo di Blood Bowl. Da due squadre dotate di un valore analogo ci si aspetta una partita molto equilibrata, mentre se una squadra dispone di un valore sensibilmente superiore all'avversario, dovrebbe ottenere facilmente la vittoria.

Per calcolare il Valore di Squadra con il metodo *Spike!*, per prima cosa calcola il valore totale della squadra in monete d'oro. Ricordati di includere ogni moneta che si trova nella tesoreria nel totale. Per ogni 10.000 mo la squadra riceve 1 punto di Valore di Squadra. Sembra un calcolo complicato, ma è effettivamente piuttosto semplice. Calcola il valore totale della squadra e togliti dal totale gli ultimi quattro zeri. Per esempio, una squadra ai suoi inizi dotata di 1.000.000 mo ha un Valore di Squadra di 100 Punti.

Poi, calcola il totale dei Punti Fuoriclasse dei giocatori della tua squadra. Dividi questo numero per 5, arrotondando le frazioni al numero inferiore, e aggiungi il risultato al totale calcolato in precedenza. Per esempio, se i giocatori in squadra hanno un totale di 60 Punti Fuoriclasse, allora  $60:5=12$ , quindi bisogna aggiungere 12 Punti al Valore di Squadra. Nota che verranno usati i Punti Fuoriclasse di tutti i giocatori, anche di quelli che perderanno la partita successiva per colpa di un infortunio.

Una volta che l'Allenatore ha calcolato il valore della propria squadra, lo deve registrare sulla Scheda di Squadra nello spazio dedicato. Nota che tutte le squadre ai loro inizi hanno un Valore di Squadra di 100 Punti.

## TESORERIA

Ogni Allenatore inizia con un tesoro di 1.000.000 monete d'oro con cui acquistare la propria squadra. Quando crea una squadra di Lega, l'Allenatore può decidere di risparmiare qualche soldo invece di spenderli tutti quando crea la squadra, in modo da avere un po' di riserva se necessario. Un Allenatore deve tenere traccia di quanti soldi la sua squadra conserva in tesoreria registrando questo valore nel Foglio di Squadra.

## REGISTRO DELLE PARTITE

Sul retro del Foglio di Squadra c'è una Tabella di Registrazione delle Partite, necessaria per registrare le informazioni riguardanti le partite che la squadra ha giocato. Tieni qui una registrazione delle partite giocate dalla tua squadra. L'Allenatore dovrebbe indicare il nome dell'avversario, il punteggio e il numero di ferite inflitte da ciascuna squadra, così come il pubblico e l'incasso finale, e magari qualche breve nota sulla partita. Perderanno la partita successiva per colpa di un infortunio.

Una volta che l'Allenatore ha calcolato il valore della propria squadra, lo deve registrare sulla Scheda di Squadra nello spazio dedicato. Nota che tutte le squadre ai loro inizi hanno un Valore di Squadra di 100 Punti.



# GIOCARE LE PARTITE DI LEGA

Le partite di Lega hanno la loro sequenza di gioco, che include qualche aggiunta pre-partita e post-partita, oltre al gioco effettivo. Segui questa sequenza per ogni partita di Lega che giochi, comprese le partite di Torneo.

## 1. Sequenza pre-partita

- 1 assolda Giocatori Liberi, Mago e Fuoriclasse
- 2 tira sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche
- 3 calcola il pubblico
- 4 calcola l'Handicap
- 5 tira sulla Tabella dell'Handicap
- 6 tira per gli Infortuni Cronici

## 2. La partita

- 1 turno della squadra che Riceve
- 2 turno della squadra che Calcia
- Etc...

## 3. Sequenza post-partita

- 1 calcola gli incassi di ciascuna squadra
- 2 distribuisce l'MVP e gli SPP; ed effettua i tiri Fuoriclasse
- 3 tira sulla Tabella del Fattore Popolarità
- 4 assolda nuovi giocatori e membri dello staff
- 5 calcola il nuovo Valore di Squadra

## SEQUENZA DI GIOCO PRE-PARTITA

La sequenza pre-partita deve essere usata prima di ogni partita di Lega che si gioca. La sequenza è divisa in sei passi separati descritti qui di seguito:

### 1. Assoldare Giocatori Liberi, Maghi e Fuoriclasse

Non tutti i giocatori di Blood Bowl di talento si trovano nelle file delle squadre famose. Ce ne sono alcuni che sono stati erroneamente messi da parte o rimpiazzati, altri che hanno deciso che i propri servizi valevano più di quel che l'Allenatore era disposto a pagare, e quelli che, per qualsiasi ragione, non hanno voluto associarsi a nessuna squadra in modo da non essere costretti a giocare quando non lo desiderano! Negli anni, quindi, si è sviluppata una classe di giocatori che vendono i loro servizi partita per partita. Questi giocatori vengono chiamati Giocatori Liberi.

I Giocatori Liberi si spostano di partita in partita, arrivando in zona poche ore prima dell'inizio dell'incontro. Si riuniscono in un posto convenuto, di solito una locanda, dove gli Allenatori delle due squadre possono incontrarli e fare loro delle offerte. Assoldare un Giocatore Libero non è economico, ma se hai soldi a sufficienza potrebbe essere la chiave per la tua vittoria!

Ciascun Allenatore può assoldare uno o più Giocatori Liberi all'inizio di una partita di Lega. Puoi assoldarli solo per le partite di Lega, non si possono usare per le partite singole. Un Giocatore Libero costa la metà di un normale giocatore, ma giocherà per una sola partita. Per esempio, un Giocatore Libero Blitzero umano costerebbe 90.000:2=45.000 monete d'oro per giocare una partita.

Anche i Maghi vengono assoldati in questo momento (vedi il capitolo Maghi). Nota che il costo dei maghi non è dimezzato!

Un Allenatore può assoldare solo Giocatori Liberi che normalmente giocherebbero per la sua squadra, quindi

l'Allenatore di una squadra di umani può solo assoldare Giocatori Liberi presi dalla lista di squadra degli umani, o Fuoriclasse che giocherebbero per squadre di umani. In aggiunta, assoldando i Giocatori Liberi non è possibile portare il totale dei giocatori della squadra oltre i 16.

Quando si giocano partite di Lega i Fuoriclasse possono essere assoldati come Giocatori Liberi solo per un singolo incontro. La spesa necessaria è quella elencata come secondo valore nella colonna del Prezzo del Fuoriclasse. Questo significa che l'unico momento in cui paghi il prezzo pieno per assoldare un Fuoriclasse da usare in squadra e per partecipare ad una partita non di Lega.

A meno che il tuo Commissario di Lega non decida altrimenti, le morti e gli infortuni seri inflitti ai Fuoriclasse vengono cancellati alla fine della partita. I Commissari che amano caricarsi di registrazioni aggiuntive sono liberi di tenere traccia degli infortuni subiti dai Fuoriclasse in una partita, trasferendo questi infortuni alla partita successiva giocata dal Fuoriclasse (a meno che non sia morto, naturalmente).

### 2. Le Condizioni Atmosferiche

Un Allenatore tira sulla Tabella delle Condizioni Atmosferiche stampata sul foglio di riferimento rapido per vedere quale sarà il tempo per la partita.

### 3. Il Pubblico

La quantità di tifosi che si recano a vedere la partita forma il "pubblico". È necessario conoscere questo valore per calcolare gli incassi delle squadre alla fine della partita, e in ogni caso è un dato interessante di per sé! Per calcolare quanti tifosi assistono alla partita, somma i Fattori Popolarità delle due squadre, e poi tira un numero di dadi pari al totale. Somma i risultati dei dadi e poi moltiplica il risultato per 1.000 – il risultato finale è il numero di tifosi che assistono all'incontro.

### 4. Handicap

Le squadre che si sentono in svantaggio sono note per tentare qualsiasi metodo sporco per pareggiare la "disparità" della partita, mentre a volte è questa inferiorità può ispirare una squadra a comportarsi al di sopra dei suoi normali standard.

Le regole per l'Handicap rendono possibili questi accadimenti anche durante le tue partite. La squadra di Valore più basso in una partita riceve una certa quantità di lanci sulla Tabella dell'Handicap, come indicato qui di seguito.

#### ★ TABELLA DEL TIRO HANDICAP ★

| Differenza tra Valore di Squadra | Numero di tiri                       |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| 0-10                             | 0                                    |
| 11-25                            | 1                                    |
| 26-50                            | 2                                    |
| 51-75                            | 3                                    |
| 76-100                           | 4                                    |
| 101+                             | 4 + un quinto risultato a tua scelta |

**5. Tira sulla Tabella dell'Handicap**

Una volta determinato di quanti tiri Handicap disponi devi consultare la Tabella seguente per scoprire quali vantaggi la tua squadra ottiene per questa partita. Le seguenti "regole generali" si applicano a tutti gli esiti della Tabella dell'Handicap:

- Tira sulla Tabella e applica il risultato immediatamente se puoi. Poi esegui il tuo lancio

successivo, e così via fino a che non hai esaurito tutti i lanci a disposizione. Se puoi scegliere un risultato allora fallo dopo aver effettuato tutti i tuoi lanci.

- Ritira ogni esito già ottenuto
- Nessun risultato di Handicap può essere usato più di una volta
- Le descrizioni che seguono ti diranno quando puoi usare un risultato e quali effetti ha sul gioco.

## ★ TABELLA DELL'HANDICAP (D66) ★

11-12 **ALLENAMENTO ADDIZIONALE:** la tua squadra ha lavorato duramente per tutta la settimana precedente per questo avversario. Puoi prendere un Ritira di squadra addizionale da usare solo per questa partita.

13-14 **ALLENAMENTO INTENSO:** un giocatore è veramente ossessionato da questa partita, ed ha lavorato a lungo per prepararla. Scegli un giocatore della tua squadra. Costui può scegliere un'Abilità addizionale da usare solo per questa partita, proprio come se avesse ottenuto un esito Nuova Abilità sulla Tabella dei Fuoriclasse.

15-16 **ISPIRAZIONE:** l'osservazione della squadra avversaria nelle loro precedenti partite ha insegnato ad uno dei tuoi giocatori uno o due trucchetti. Scegli uno dei tuoi giocatori e dagli un MVP addizionale. Se gli SPPs aggiuntivi sono sufficienti per aumentare il suo livello, effettua il passaggio immediatamente.

21-22 **IO SONO IL PIÙ GRANDE!:** due giocatori scelti a caso della squadra avversaria si rifiutano di scendere in campo contemporaneamente solo per questa partita. Solo uno di essi può essere disposto in campo all'inizio di ogni Tempo o finché non viene segnato un Touchdown.

23-24 **LA STAMPA È CONTRO DI NOI!:** le storie scandalose che hai diffuso dimezzano il Fattore Popolarità della squadra avversaria (arrotondando per eccesso) solo per questa partita.

25-26 **DROGHE ILLEGALI:** dichiara questo gioco speciale immediatamente (ora!). Puoi scegliere un giocatore della tua squadra cui dare a scelta +1 FO oppure +1 AG solo per questa partita.

31-32 **LA VENDETTA DI MORLEY:** i beveroni della squadra avversaria sono stati mischiati con un potente lassativo. D3 giocatori avversari hanno bevuto la mistura e devono tirare un D6 prima di ogni Kick-off. Con un esito di 1-3 sono impegnati altrove e non possono prenderne parte sino al prossimo Kick-off. Con un esito di 4-6 possono scendere in campo normalmente.

33-34 **I SALI!:** puoi trasferire i giocatori dal settore K.O. a quello delle Riserve della tua panchina tirando un 2+ sul D6 per questa partita.

35-36 **MONETA TRUCCATA:** vinci il lancio della moneta all'inizio della partita.

41-42 **DEPRESSIONE:** la squadra avversaria si sente poco ispirata. Per il primo Tempo, i Ritira di squadra vengono dimezzati, arrotondando per difetto.

43-44 **NON SONO STATO IO!:** un giocatore scelto a caso della squadra avversaria si è lasciato prendere dall'eccitazione per la "passeggiata" di oggi ed è stato arrestato! Deve perdere tutta la partita.

45-46 **IL RAGAZZO HA TALENTO:** nella tua partita precedente hai individuato un tifoso di talento sugli spalti, e lui ha accettato di giocare per la tua squadra. Aggiungi un giocatore in qualsiasi ruolo nella tua scheda di squadra solo per questa partita. Il giocatore lascia la squadra quando la partita finisce. Nota che puoi aggiungere un diciassettesimo giocatore alla squadra, in questo modo.

51-52 **UGH, DOVE SONO?:** un giocatore della squadra avversaria scelto a caso è stato in giro per taverne tutta la notte, e non è proprio in forma per la partita. A lui si applica la regola Tonto tipica degli Ogri, solo per questa partita.

53-54 **CORROMPI L'ARBITRO:** hai fatto una colletta per convincere l'arbitro che la tua squadra è un gran bel mucchio di bravi ragazzi! Puoi ignorare il primo fallo chiamato contro la tua squadra.

55-56 **TIRAPUGNI:** un giocatore della tua squadra si considera come se disponesse di Artigli Affilati solo per questa partita.

61-62 **VIRUS:** una misteriosa malattia si scatena tra le file della squadra avversaria, mettendo al tappeto i membri meno in salute del gruppo. Un membro della squadra avversaria che abbia un Infortunio Cronico è troppo ammalato per prender parte a questa partita.

63-64 **UOMO D'ACCIAIO:** un giocatore scelto a caso nella tua squadra è determinato a giocare duro per l'intera partita, indipendentemente dal costo – infatti rifiuta di Infortunarsi! Se un avversario supera la sua Armatura, lui si considera solo Stordito.

65-66 **ECCITATO!:** uno dei tuoi giocatori è andato giù pesante con il caffè in previsione della partita di oggi. Solo per questa partita riceve i Trattati Saltar Su e Furia, ma fallirà automaticamente qualsiasi tentativo di raccogliere, intercettare o afferrare la palla.



## 6. Infortuni Cronici

In una Lega è possibile che i giocatori ricevano sgradevoli "Infortuni Cronici" che possono fare perdere loro una partita (vedi le regole per gli Infortuni) se qualcuno dei tuoi giocatori ha subito un Infortunio Cronico, allora l'Allenatore deve effettuare ora il tiro di dado per vedere se il giocatore deve perdere anche questa partita.

Lancia un dado per ogni Infortunio Cronico subito da ogni singolo giocatore: se ottieni almeno un 1 allora il giocatore deve perdere la partita. Il giocatore perde solo la singola partita indipendentemente da quanti 1 ottiene sui dadi. Se tutti i dadi per quel giocatore sono pari o superiori a 2 allora il giocatore può scendere in campo normalmente.

## SEQUENZA POST- PARTITA

Devi seguire i seguenti passi alla fine di ogni partita di Lega che giochi.

### 1. Fase del Tesoro

Alla fine di ogni partita ogni squadra riceve dai proprietari dello stadio un compenso per aver giocato. L'ammontare ricevuto rappresenta i soldi che rimangono dopo che le spese sono state pagate. Le squadre con un valore più

alto ricevono meno soldi perché devono spendere di più per i giocatori in squadra e per altre spese.

Per calcolare il suo guadagno, ogni Allenatore lancia un dado, e poi incrocia il suo Valore di Squadra con il Pubblico nella Tabella degli Incassi (vedi sotto) per vedere se c'è qualche modificatore al tiro di dado. Il risultato modificato del lancio di dado viene moltiplicato per 10.000 per vedere quante monete d'oro vengono versate nella tesoreria. Se il lancio di dado modificato era 5, per esempio, l'Allenatore può aggiungere 50.000 mo alla sua tesoreria.

La Tabella comprende modificatori negativi che riducono il tiro di dado. Tratta valori modificati al di sotto dello 0 come 0 (cioè, la squadra non riceve soldi, ma perlomeno non deve tirarne fuori dalla tesoreria).

### 2. Tiri Fuoriclasse

Nelle partite di Lega è possibile per i giocatori guadagnare Punti Fuoriclasse, che possono consentire loro di effettuare tiri Fuoriclasse alla fine della partita. Questa fase viene utilizzata da entrambi gli Allenatori per aggiornare i Punti Fuoriclasse che i giocatori della loro squadra hanno guadagnato, e per eseguire i tiri Fuoriclasse per i giocatori della loro squadra.

## ★ TABELLA DEGLI INCASSI ★

### VALORE DI SQUADRA

| Pubblico        | 1-99 | 100-125 | 126-150 | 151-175 | 176-200 | 201-225 | 226-250 | 251-275 | 276-300 | 301+ |
|-----------------|------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------|
| 0-20.000        | +1   | 0       | -1      | -2      | -3      | -4      | -5      | -6      | -7      | -8   |
| 20.001-40.000   | +2   | +1      | 0       | -1      | -2      | -3      | -4      | -5      | -6      | -7   |
| 40.001-60.000   | +3   | +2      | +1      | 0       | -1      | -2      | -3      | -4      | -5      | -6   |
| 60.001-80.000   | +4   | +3      | +2      | +1      | 0       | -1      | -2      | -3      | -4      | -5   |
| 80.001-100.000  | +5   | +4      | +3      | +2      | +1      | 0       | -1      | -2      | -3      | -4   |
| 100.001-120.000 | +6   | +5      | +4      | +3      | +2      | +1      | 0       | -1      | -2      | -3   |
| 120.001-140.000 | +7   | +6      | +5      | +4      | +3      | +2      | +1      | 0       | -1      | -2   |
| 140.001-160.000 | +8   | +7      | +6      | +5      | +4      | +3      | +2      | +1      | 0       | -1   |
| 160.001+        | +9   | +8      | +7      | +6      | +5      | +4      | +3      | +2      | +1      | 0    |

Partita vinta: +1

Incasso di partita = (dado + Modificatori) x 10.000 mo

### 3. Fattore Popolarità

Non è possibile modificare volontariamente il Fattore Popolarità una volta che la Lega è iniziata. Ogni Allenatore, invece, deve tirare un dado dopo ogni partita per vedere se il suo Fattore Popolarità è cambiato. Tira un D6, aggiungi o sottrai tutti i modificatori e cerca il risultato sulla Tabella del Fattore Popolarità. Tutte le modifiche al Fattore Popolarità della squadra devono essere registrate sulla Scheda di Squadra. Non c'è limite al valore massimo che può assumere, ma il Fattore Popolarità non può mai essere minore di 1.

#### ★TABELLA DEL FATTORE POPOLARITA'★

| D6       | Risultato                                |
|----------|--|
| 1 o meno | Il Fattore Popolarità scende di 1 punto. |
| 2-5      | Il Fattore Popolarità rimane uguale.     |
| 6 o più  | Il Fattore Popolarità sale di 1 punto.   |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Partita Vinta                      | +1 |
| Partita Persa                      | -1 |
| 2+ Touchdown segnati dalla squadra | +1 |
| 2+ ferite inflitte dalla squadra   | +1 |
| Semifinale di torneo               | +1 |
| Finale di torneo                   | +2 |
| Per ogni 10 Fattori Popolarità     | -1 |

### 4. Acquisti

In questa fase, l'Allenatore può acquistare nuovi giocatori per la propria squadra, sia per rimpiazzare giocatori uccisi durante la partita che per aggiungere nuovi giocatori. Possono essere acquistati anche nuovi elementi dello staff direttivo (cioè Assistenti Allenatori, Cheerleader, Guaritori, etc.). Un Allenatore può anche acquistare ulteriori segnalini Ritira di squadra. I nuovi segnalini Ritira costeranno però il doppio di quanto indicato sulla lista di squadra.

Se un Allenatore acquista un nuovo giocatore per una squadra che ha già 16 giocatori, sarà necessario deppennare un giocatore esistente per far posto a quello nuovo. Semplicemente, cancella il giocatore eliminato dalla Scheda di Squadra e riempi lo spazio lasciato libero con i dati del nuovo giocatore. Ogni giocatore che abbandona la squadra consente all'Allenatore di aggiungere un Assistente Allenatore gratuitamente. Se lo desidera, un Allenatore può decidere di eliminare un giocatore anche se non ha un nuovo giocatore per prendere il suo posto.

### 5. Aggiornamento della Scheda di Squadra

In questa fase ci si accerta che le schede di squadra di entrambe le squadre siano aggiornati e riempiti correttamente. Il Valore di Squadra in monete d'oro, il totale dei Punti Fuoriclasse, ed il Valore di Squadra devono essere ricalcolati alla fine di ogni partita, e tutte le note o punti o cose interessanti possono essere segnati in questo momento. Ci sono spazi sul retro della scheda che possono essere usati per registrare i risultati delle partite giocate da ciascuna squadra.

Inutile dire che, anche se gli Allenatori cercano riutilizzare tutte le tattiche più sporche per vincere una partita, falsificare un foglio squadra è un crimine talmente abominevole che nessun Allenatore dovrebbe mai prendere in considerazione una cosa del genere. Ho parlato a sufficienza, spero..

### ABBANDONO

Se un Allenatore abbandona la partita, allora il vincitore guadagna tutti i soldi del perdente (dal pubblico), il suo MVP, e può aggiungere +2 al suo tiro del Fattore Popolarità. In aggiunta, lo sconfitto perde automaticamente un punto di Fattore Popolarità e non può tirare per uno nuovo, e tutti i giocatori in squadra che abbiano 51 SPPs o più lasceranno la squadra con un esito di 1-3 su in D6. Esegui un tiro di dado separato per ogni giocatore con 51 SPPs o più per vedere se lascia la squadra.



# TORNEI

Per un breve periodo di tempo dopo il collasso della NAF non ci furono tornei o gare. Le squadre giocavano semplici partite singole per qualunque ammontare di denaro potessero racimolare. Non passò molto tempo, però, che il network di trasmissioni Cabalvision e i principali sponsor del Blood Bowl si riunirono ed iniziarono ad organizzare tornei con grandi premi per le squadre che riuscivano a farsi strada fino alle finali. Quattro tornei rapidamente si imposero come i più importanti e più ansiosamente attesi eventi del Blood Bowl durante l'anno, e presto iniziarono ad essere definiti "Tornei Maggiori", o semplicemente, i "Maggiori". Questi tornei erano la Coppa Caos, il Dungeonbowl, il Trofeo *Spike!* e, naturalmente, lo stesso Blood Bowl.

I Maggiori si tengono ad un intervallo di circa tre mesi durante l'anno. La Coppa Caos ha luogo in primavera, il torneo Blood Bowl d'estate, il Trofeo *Spike!* d'autunno. Il Dungeonbowl si tiene durante i bui mesi invernali; quando la maggior parte delle squadre apprezza che si giochi in caldi stadi sotterranei piuttosto che al freddo e al gelo. Ci sono eccezioni, naturalmente – la maggior parte delle squadre dei Norse effettivamente preferiscono temperature sotto lo zero, mentre la squadra di Signori del Ghiaccio dei Giganti del Gelo non può prendere parte ad un torneo di Dungeonbowl semplicemente perché si scioglierebbe col caldo degli stadi sotterranei!

Ogni torneo si tiene in una località diversa. Il Blood Bowl si tiene nel gigantesco Stadio degli Imperatori a Altdorf, e il Trofeo *Spike!* nel parco della città costiera di Magritta, in Estalia. Il Dungeonbowl ha luogo nello stadio sotterraneo dei Nani di Barak-Varr (la cui manutenzione è pagata, con grosse spese e somma soddisfazione dei Nani, dai Collegi di Magia).

La locazione della Coppa Caos cambia di anno in anno, ed è raro che qualcuno sappia dove si terrà fino a una settimana o due prima dell'inizio dell'evento! Non è sorprendente, quindi, che sia molto difficile per le squadre partecipare alla Coppa Caos: se esse non si trovano più o meno nelle vicinanze quando il torneo viene annunciato è impossibile che riescano ad arrivarci in tempo per prenderne parte!

I Tornei Maggiori sono aperti a tutte le squadre, indipendentemente dal loro stato. Le prime tre settimane di torneo sono un anarchico e confuso affare chiamato "selezioni". Durante le selezioni è compito delle singole squadre organizzarsi gli incontri, perché non c'è un calendario regolare.

Una squadra può giocare qualsiasi numero di partite, in questo periodo, contro qualsiasi avversario (anche se non è possibile incontrare lo stesso avversario più di una volta). Le squadre acquistano punti vincendo le partite, e alla fine del periodo delle selezioni, le quattro squadre con la maggior quantità di punti passano alle semifinali. I vincitori degli incontri di semifinale passano alla finale del torneo per vincere il trofeo e (cosa più importante) un bel po' di soldi!

## CONDURRE UN TORNEO

Il Commissario di Lega ha la responsabilità di organizzare e condurre i tornei che si giocano nella sua Lega. Sta a lui decidere quando e come si tengono i tornei, anche se raccomandiamo che i Tornei Maggiori siano giocati a circa tre mesi di distanza, durante le appropriate stagioni. È generalmente una buona idea per un Commissario di Lega delegare l'organizzazione di un torneo ad un deputato scelto tra gli Allenatori delle squadre che compongono la lega. Questo lascia il Commissario libero di condurre la lega nel suo complesso, senza essere oberato di lavoro.

Ogni torneo si gioca in un arco di tempo di cinque settimane e si divide in tre fasi: le selezioni, le semifinali e la finale. Le selezioni hanno luogo nelle prime tre settimane. Non viene usato alcun calendario, ma è compito degli Allenatori organizzare loro stessi gli incontri. Una squadra può giocare qualsiasi numero di partite nelle selezioni, ma non può giocare due volte contro la stessa squadra. Alla fine di questo periodo di tre settimane di selezioni, ogni Allenatore può proporre i suoi tre migliori risultati per vedere se la sua squadra riesce ad accedere alle finali. Un Allenatore può presentare anche meno di tre risultati, ma questo riduce le sue possibilità di accesso.

Nota, tra l'altro, che gli Allenatori che hanno condotto più di una squadra nella lega non possono portarne più di una in un torneo. Questo per assicurarsi che un Allenatore non finisca con due (o più) squadre proprie nelle semifinali...



Ogni squadra riceve 15 punti in caso di vittoria, 5 punti per ogni partita persa, più il numero di Touchdown segnati in tutte e tre le partite, e meno il numero di Touchdown da loro subiti. Le quattro squadre con il punteggio maggiore accedono alle semifinali. Tutti i pareggi si risolvono comparando i valori di squadra, con la squadra con il valore più alto autorizzata a procedere.

Le quattro squadre che hanno raggiunto la semifinale sono divise in coppie per scelta casuale e devono giocare le loro partite nella quarta settimana del torneo. I due vincitori delle semifinali si incontrano nella finale, che viene giocata nella quinta settimana. I due sconfitti possono giocare un incontro per decidere il terzo e il quarto posto, se lo desiderano.

**Nota del designer:** il fatto che ci siano solo quattro posti in semifinale rende il numero di Touchdown segnati nelle selezioni di vitale importanza. Questo può condurre certi Allenatori a condurre attività piuttosto riprovevoli (se non illegali), cercando disperatamente di organizzare incontri che possono dare loro una grande vittoria e un sacco di punti. Per assicurare che tutte le migliori squadre possano superare le selezioni senza essere costrette a utilizzare tattiche viscide per farlo, è raccomandabile che ogni lega che ospiti più di otto squadre passi attraverso una fase di quarti di finale, prima delle semifinali.



## SFIDE

È possibile per gli Allenatori escludere le squadre più forti dalle semifinali rifiutandosi di giocare con loro durante le selezioni. Per arrestare questa pratica sgradevole e deprecabile, qualunque Allenatore è autorizzato a emettere una sfida scritta ad un Allenatore avversario per giocare una partita. Un Allenatore può emettere un massimo di una sfida scritta per settimana di selezioni. La sfida viene consegnata all'organizzatore del torneo, che la passa all'Allenatore sfidato e riceve la sua risposta. Un Allenatore sfidato può dare una delle seguenti tre risposte entro un giorno dopo il ricevimento della sfida:

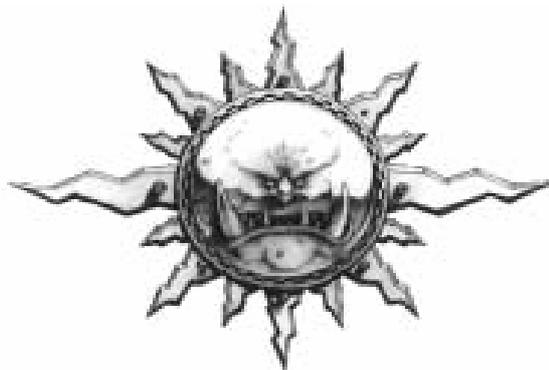
**Accetto:** l'Allenatore sfidato acconsente a giocare la partita, e le due squadre si incontrano normalmente.

**Rifiuto:** un Allenatore sfidato può rifiutarsi di giocare la partita. Questo conta come una vittoria 2-0 per lo sfidante. Non vengono assegnati Punti Fuoriclasse, né si vincono o perdono Fattori Popolarità o soldi.

**Sostituzione:** un Allenatore sfidato può chiedere a qualsiasi altro Allenatore che desidera prendere il suo posto di giocare l'incontro in sua vece. L'Allenatore sostituito deve essere iscritto al torneo e non deve aver giocato contro lo sfidante, finora. Se accetta, lo sfidante deve giocare con il sostituto o perdere 2-0 a tavolino.

## GLI AMBITI PREMI

Anche se la gloria per aver vinto il trofeo di un torneo maggiore è considerata da molte squadre una ragione sufficiente per prendervi parte, la maggior parte sono altrettanto motivati (se non di più) dalla possibilità di vincere i grossi premi in denaro che gli sponsor dei tornei offrono ai vincitori. Ci sono spesso benefici aggiuntivi per i vincitori di un torneo maggiore, come lucrose sponsorizzazioni o premi speciali.



I premi in denaro e tutti i benefici speciali verranno descritti più avanti, ma in aggiunta a questi, il vincitore di un Torneo Maggiore vince un trofeo speciale. Le immagini di questi trofei sono visibili dal sito [www.bloodbowl.com](http://www.bloodbowl.com), e tu puoi stampare queste immagini e usarle come trofei. Speriamo di poter pubblicare una confezione di trofei molto presto. I trofei inoltre forniscono un beneficio alle squadre in qualsiasi partita esse giocano fintanto che lo possiedono. Ogni trofeo vinto da una squadra le consente di utilizzare un "Ritira di Trofeo" una volta per partita. Questo Ritira si prende allo stesso modo dei Ritira di squadra, solo che può essere usato una sola volta per partita (invece che una volta per tempo).

### ★★★ Sapevate che...

Una considerevole percentuale di fan considerano le partite di Blood Bowl solo unicamente come occasione per provocare il maggior danno possibile.

In effetti molti fan pensano che debba essere fatto qualcosa contro quella minoranza di fan pacifici che vanno allo stadio solo per vedere la partita rovinando il divertimento di tutti.



### ★★★ Sapevate che...

Secondo la loro esecrabile religione, i Chaos All-Star dovrebbero cuocere e mangiare i loro Coach se dovessero perdere la partita. Se invece vincono sono autorizzati a mangiarselo crudo.

## IL TROFEO SPIKE!



Questo trofeo, che prende la forma di un aculeo di mithril montato su di un delizioso basamento viene consegnato alla squadra che vince il Trofeo *Spike!* in aggiunta al trofeo, il vincitore del torneo riceve un premio in denaro di 200.000 mo, mentre il secondo classificato riceve 100.000 mo. Inoltre, dato che il vincitore del trofeo riceve una estesa e (spesso) positiva recensione sulla rivista *Spike!* il Fattore Popolarità della squadra aumenta di un numero di punti pari al lancio di un D6. questo aumento è permanente, anche dopo che il trofeo è stato restituito, negli anni successivi.

Se gli organizzatori del torneo lo desiderano, possono anche emettere il premio per il Giocatore dello *Spike!* dell'Anno dopo che sono state giocate le finali. Questo premio va al giocatore della lega con il maggior numero di Punti Fuoriclasse, e accresce il Fattore Popolarità della squadra di 1 punto permanentemente. Nota che il giocatore non deve necessariamente fare parte di una squadra che ha giocato la finale, o addirittura il torneo, per aggiudicarsi il premio.



## IL DUNGEONBOWL

Il Dungeonbowl si gioca, come il nome suggerisce, in un sotterraneo. Originariamente, le due squadre si piazzavano alle due estremità di un tunnel sotterraneo, con l'idea di raggiungere la posizione di partenza dell'avversario con la palla e segnare un Touchdown, ma alla fine il gioco si è evoluto ed ora è giocato su di un campo di dimensioni e forma normali – che per puro caso si trova sotto terra!

La Lega del Dungeonbowl è sponsorizzata dai Collegi di Magia, ed ogni collegio supporta una delle squadre che prendono parte al torneo. Anche se l'idea originale era quella di sfidarsi per vedere quale fosse il collegio più potente, e voleva essere un evento singolo, il Dungeonbowl viene giocato ormai da vent'anni e non mostra segno di voler terminare in un prevedibile futuro. Gli attuali detentori del torneo sono i Vynheim Valkyries, supportati dal Collegio Ambra nell'ultimo Dungeonbowl. Naturalmente, gli altri collegi sostengono che si è trattato di un errore, e stanno accuratamente studiando la forma delle squadre migliori in vista del prossimo Dungeonbowl. Sembra che il problema non sarà risolto nel prossimo futuro – diciamo risolto del tutto.

Oltre a ricevere il meraviglioso trofeo Dungeonbowl, il vincitore riceve un premio in denaro di 150.000 mo, mentre il secondo classificato riceve un premio di 100.000 mo. In aggiunta, la squadra vincente riceve un contratto speciale dal Collegio che l'ha supportata. Questo contratto consente alla squadra di assoldare un Mago per 25.000 mo invece delle usuali 50.000 mo per un'intera stagione. Questo contratto è valido anche per squadre di Nani, Halfling, Non-morti, Khemri, Negromanti

e Nurgle anche se ad essi non è normalmente consentito assoldare un mago (vedi le regole per dei Maghi).



## LA COPPA CAOS

Come potete vedere dando un'occhiata al trofeo, la Coppa Caos non è esattamente l'oggetto più desiderabile da vincere. Il prestigio che infonde, però, è secondo solo al Blood Bowl. Originariamente noto come Coppa Whiteskull Challenge, era giocato da otto squadre di punta della AFC mentre i vincitori della

conferenze erano lontani a competere per il Blood Bowl. Con la caduta della NAF nell'88, la Coppa Caos divenne il primo trofeo ad essere distribuito con la nuova formula dei tornei "open".

Il vincitore del torneo Coppa Caos vince il trofeo e una quota del premio di 350.000 mo. Quanti soldi esattamente riceve la squadra vincitrice è deciso casualmente, e può succedere che il secondo classificato vinca un premio maggiore del vincitore! Per vedere quanti soldi riceve il vincitore, tira un dado e fai riferimento alla Tabella qui di seguito. Vincere la Coppa Caos ha un altro, più straordinario beneficio. Gli Dei del Caos dimostrano uno speciale interesse per la squadra che possiede la Coppa Caos, con l'effetto di una straordinaria fortuna per la squadra stessa, fintanto che è in possesso del trofeo. Per rappresentare questa buona fortuna, la squadra può eseguire un tiro sulla Tabella degli Handicap in ogni partita che disputano fintanto che sono in possesso del trofeo. Questo in aggiunta a tutti gli altri tiri.

### ★TABELLA DEI PREMI DELLA COPPA CAOS★

| D6  | Premi in Denaro |            |
|-----|-----------------|------------|
|     | Vincitori       | Sconfitti  |
| 1-2 | 100.000 mo      | 250.000 mo |
| 3-4 | 200.000 mo      | 150.000 mo |
| 5-6 | 300.000 mo      | 50.000 mo  |

I vincitori sono Caos, Nurgle, Norse o Nani del Caos +1

I vincitori sono Nani, Elfi Alti o Elfi Silvani -1

## IL BLOOD BOWL



Il trofeo più ricercato è il Trofeo del Campionato Bloodweiser di Blood Bowl, comunemente noto come Blood Bowl. Originariamente veniva vinto dal vincitore dell'incontro finale tra i campioni di conferenze di NFC e AFC, ma ora viene consegnato al vincitore del Torneo Open di Blood Bowl. Prima del 2461, le

partite di campionato dei Blood Bowl erano incontri piuttosto amichevoli – ma competitivi – giocati al solo scopo di vincere il prestigio di essere la Migliore Squadra di Blood Bowl del Mondo. Con l'arrivo dei grandi affaristi

nella forma della Bloodweiser Corporation, però, la competizione ha fatto un gran passo verso la popolarità. Il premio in denaro e il contratto di sponsorizzazione della Bloodweiser che va ai vincitori si dice abbiano un valore di più di un milione di corone nel corso degli anni successivi. C'è anche il trofeo Blood Bowl stesso, noto anche come trofeo Buddy Grafstein dal nome del presidente della Bloodweiser che lo presentò per la prima volta. È fatto con il massiccio oro dei nani, e pertanto è di gran valore. Questo valore ha provocato ripetuti furti del trofeo originale, e, in effetti, quello attuale è il quarto trofeo ad essere costruito.

Il vincitore del Blood Bowl riceve il trofeo stesso e 350.000 mo, più un contratto di sponsorizzazione da parte della Bloodweiser che garantisce 20.000 mo alla fine di ogni partita fintanto che la squadra possiede il trofeo. Il secondo classificato riceve un premio di 150.000 mo. Per i giocatori, comunque, il premio più importante è la medaglia del Blood Bowl, consegnata ad ogni giocatore (di entrambe le squadre) che ha partecipato alla finale. Ricevere la medaglia del Blood Bowl è un fatto fortemente emotivo, quindi ogni giocatore che la riceve viene premiato con un MVP e guadagna 5 Punti Fuoriclasse, in aggiunta ai premi di Migliore In Campo normalmente assegnati durante la partita.

## ALTRI TORNEI

I quattro Tornei Maggiori non sono le sole competizioni di Blood Bowl che si tengono nel corso dell'anno. Si svolgono molti altri tornei, variando in dimensioni da eventi locali che coinvolgono solo una manciata di squadre eventi grandi abbastanza da rivaleggiare in importanza con i Tornei Maggiori. Qualsiasi Commissario di Lega che abbia voglia di organizzare tornei addizionali basandosi su questi eventi di minore importanza è libero di farlo. È buona norma tenere il numero di questi eventi piuttosto basso, altrimenti il commissario (per non parlare degli Allenatori) sarà presto oberato dal numero di tornei che deve controllare o giocare. Similmente, i premi per i tornei minori dovrebbero essere regolati verso il basso, il totale di premi distribuiti (tanto al vincitore quanto al secondo) non dovrebbe eccedere le 150.000 mo. Nota che i Ritira di trofeo sono ammessi solo per i trofei dei Tornei Maggiori.

Due esempi di tipici tornei minori sono il torneo Lontana Albione e la Lega Tribale dei Goblin. Il torneo Lontana Albione è uno dei tornei minori più importanti. Si tiene sulle lontana isola di Albione, nel nord-est del Vecchio Mondo al di là del Mare degli Artigli, il che significa che solo una o due delle squadre del Vecchio Mondo riesce a raggiungere l'isola per competere contro le squadre di Blood Bowl locali. La coppa del torneo Lontana Albione (conosciuta anche come coppa LA) era un trofeo sorprendente, tempestato di diamanti e incrostato di smeraldi. Purtroppo, venne rubato nel 2145 e dovette essere rimpiazzato con quella che doveva essere una replica temporanea di latta. La coppa LA originale non riapparve mai, però, e ora la vecchia e bollata riproduzione di latta ha acquisito un grande valore sentimentale, specialmente tra le squadre locali di Albione. I premi del torneo consistono nel trofeo e 120.000 mo, divise in 80.000 mo al vincitore e 40.000 mo al secondo classificato.

All'altro lato della scala c'è la Lega Tribale Goblin. Questo torneo di solito si tiene più o meno nello stesso periodo del torneo *Spike!*, perché la maggior parte delle squadre Goblin non può permettersi di viaggiare fino in Estalia

dalle loro capanne tribali nelle Terre Oscure, e in ogni caso i Goblin odiano giocare sotto il sole splendente che generalmente caratterizza le partite del torneo *Spike!*

La Lega Tribale Goblin non ha un trofeo o alcun premio in denaro, poiché è pressoché impossibile che una manciata di Goblin riescano a metter su un trofeo, e trovarsi nello stesso posto e nello stesso momento, e se ci fosse un premio in denaro questo verrebbe inevitabilmente rubato prima dello svolgimento della finale! Questo significa che quello che tutti i vincitori della Lega Tribale Goblin ottengono in realtà è l'immortale supporto di una gigantesca orda di tifosi Goblin. Il fatto che essere seguiti per il Vecchio Mondo da un gigantesco esercito di Goblin sia una cosa positiva, è argomento di discussioni, ma di certo questo aumenta la parte di incasso che la squadra riceve ogni volta che gioca una partita!

### ★★★ Sapevate che...

La corruzione degli arbitri di Blood Bowl si è così diffusa al punto che si sono dovute creare regole di come, dove, e quando un arbitro possa accettare una bustarella. La situazione è talmente degenerata che la Gilda degli Arbitri sta pensando di istituire gl'arbitri degli arbitri.



**AMAZZONI**

Tanto tempo fa, guidate da un desiderio di avventura, le Valkyrie degli insediamenti Norse di Lustria fecero vela lontano dai loro uomini e fondarono una colonia all'interno dell'estuario del fiume Amaxon Ora, queste feroci guerriere sono scese sul campo di Blood Bowl – e Nuffle salvi coloro che osano giocare contro di loro.



| Q.tà | Titolo         | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti |
|------|----------------|--------|----|----|----|----|------------------|
| 0-12 | Donne di Linea | 50.000 | 6  | 3  | 3  | 7  | Finta            |
| 0-2  | Ricevitrici    | 70.000 | 6  | 3  | 3  | 7  | Finta, Ricezione |
| 0-2  | Lanciatrici    | 70.000 | 6  | 3  | 3  | 7  | Finta, Passare   |
| 0-4  | Blitzer        | 90.000 | 6  | 3  | 3  | 7  | Finta, Blocco    |

Ritira: 40.000 mo ciascuno

**CAOS**

Le squadre del Chaos non sono note per la sottigliezza o l'originalità dei loro modo di giocare. Una semplice carica al centro del campo, gridando insulti e maledizioni a tutti gli avversari, è più o meno il massimo della loro strategia. Raramente, o forse mai, si preoccupano di quelle piccole cose come raccogliere la palla e segnare un Touchdown – non quando ci sono ancora giocatori vivi nella squadra avversaria, comunque.



| Q.tà | Titolo              | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti |
|------|---------------------|---------|----|----|----|----|------------------|
| 0-12 | Uomini Bestia       | 60.000  | 6  | 3  | 3  | 8  | Corna            |
| 0-4  | Guerrieri del Chaos | 100.000 | 5  | 4  | 3  | 9  | -                |

Ritira: 70.000 mo ciascuno

**ELFI**

Il successo delle squadre di Elfi per tutti questi anni non è affatto sorprendente se si pensa che hanno parecchi vantaggi quando si tratta di vincere una partita e non di massacrare l'avversario! I loro lanciatori e ricevitori abilissimi e i loro veloci ed eleganti Blitzer sembrano essere il culmine di tutto ciò che è rapidità e grazia nel gioco.

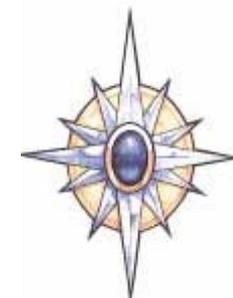


| Q.tà | Titolo        | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti           |
|------|---------------|---------|----|----|----|----|----------------------------|
| 0-12 | Elfi di Linea | 60.000  | 6  | 3  | 4  | 7  | -                          |
| 0-2  | Lanciatori    | 70.000  | 6  | 3  | 4  | 7  | Passare                    |
| 0-4  | Ricevitori    | 100.000 | 8  | 3  | 4  | 7  | Ricezione, Nervi d'Acciaio |
| 0-2  | Blitzer       | 110.000 | 7  | 3  | 4  | 8  | Blocco, Schivata           |

Ritira: 50.000 mo ciascuno

**ELFI ALTI**

Più della maggior parte delle altre squadre, gli Elfi Alti confidano sull'accuratezza dei propri Guerrieri Fenice e sulla calma glaciale dei loro Guerrieri Leone. Il compito dei poco appariscenti Elfi di Linea è di tenere lontani i giocatori con maggiori tendenze omicide fino a che non viene effettuato il lancio – e loro non apprezzano che ci voglia troppo tempo...



| Q.tà | Titolo           | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti |
|------|------------------|---------|----|----|----|----|------------------|
| 0-12 | Elfi di Linea    | 70.000  | 6  | 3  | 4  | 8  | -                |
| 0-2  | Guerrieri Fenice | 80.000  | 6  | 3  | 4  | 8  | Passare          |
| 0-4  | Guerrieri Leone  | 90.000  | 8  | 3  | 4  | 7  | Ricezione        |
| 0-2  | Guerrieri Drago  | 100.000 | 7  | 3  | 4  | 8  | Blocco           |

Ritira: 50.000 mo ciascuno

**ELFI OSCURI**

Gli Elfi Oscuri sono in generale dei superbi giocatori di Blood Bowl, che combinano agilità e sorprendenti abilità atletiche con una scarsa arguzia e un temperamento malevolo. Anche se più adatti al gioco di lancio, specialmente quando una squadra può schierare un notevole Blitzer come Jeremiah Kool.



| Q.tà | Titolo        | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratt         |
|------|---------------|---------|----|----|----|----|-------------------------|
| 0-12 | Elfi di Linea | 70.000  | 6  | 3  | 4  | 8  | -                       |
| 0-2  | Lanciatori    | 90.000  | 6  | 3  | 4  | 8  | Passare                 |
| 0-4  | Blitzer       | 100.000 | 7  | 3  | 4  | 8  | Blocco                  |
| 0-2  | Streghe       | 110.000 | 7  | 3  | 4  | 7  | Furia, Finta, Saltar Su |

Ritira: 50.000 mo ciascuno

**ELFI SILVANI**

Per gli Elfi Silvani il Passaggio Lungo è tutto, anche più che per i loro cugini Elfi Alti, e tutti i loro sforzi vanno nel diventare esperti nel lanciare o nel ricevere. Nessun Elfo Silvano con un po' di sale in zucca si farebbe appesantire da armature per essere costretto a strisciare a terra e cercare di abbattere gli avversari. Piuttosto, essi confidano nelle loro naturali doti atletiche per tenersi fuori dai guai, cosa del resto piuttosto normale – ci vuole un avversario molto agile o molto fortunato per mettere le mani su di un Elfo Silvano.



| Q.tà | Titolo        | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratt      |
|------|---------------|---------|----|----|----|----|----------------------|
| 0-12 | Elfi di Linea | 70.000  | 7  | 3  | 4  | 7  | -                    |
| 0-4  | Ricevitori    | 90.000  | 9  | 2  | 4  | 7  | Ricezione, Finta     |
| 0-2  | Lanciatori    | 90.000  | 7  | 3  | 4  | 7  | Passare              |
| 0-2  | Wardancer     | 120.000 | 8  | 3  | 4  | 7  | Blocco, Finta, Balzo |

Ritira: 50.000 mo ciascuno

**GOBLIN**

Lo stile di gioco di una squadra di Goblin deve più alla speranza che al potenziale. I Goblin sono eccellenti ricevitori perché sono piccoli ed agili, ma l'arte del lancio tristemente è loro ignota, e le possibilità di bloccare qualcuno appena più grosso di un Halfling sono remote a dir tanto. Nonostante ciò, sembra che nulla preoccupi i giocatori Goblin, ed occasionalmente l'uso di un'Arma Segreta particolarmente efficace può consentire persino ad una squadra di Goblin di vincere una partita.



| Q.tà | Titolo | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratt                |
|------|--------|--------|----|----|----|----|--------------------------------|
| 0-16 | Goblin | 40.000 | 6  | 2  | 3  | 7  | Lanciatemi!, Finta, Piccoletto |

Ritira: 60.000 mo ciascuno

**HALFLING**

Le deficienze tecniche di una squadra di Halfling sono legendarie. Sono troppo bassi per lanciare o ricevere, corrono a metà della velocità, e tutta la squadra può passare un intero pomeriggio a tentare di bloccare un Ogre senza alcuna possibilità di successo. Molti Allenatori Halfling cercano di supplire alla qualità con la quantità. Dopo tutto, se riesci a portare una mezza dozzina di giocatori nell'area di meta avversaria e, per qualche miracolo, riuscire ad impossessarsi della palla, allora c'è una piccola possibilità che uno o due di loro non siano già budini quando viene effettuato il lancio...



| Q.tà | Titolo   | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratt                |
|------|----------|--------|----|----|----|----|--------------------------------|
| 0-16 | Halfling | 30.000 | 5  | 2  | 3  | 6  | Lanciatemi!, Finta, Piccoletto |

Ritira: 60.000 mo ciascuno

**KHEMRI**

Le squadre di Khemri vengono dalla temuta terra dei morti che si trova all'estremo sud del mondo conosciuto. Ad alcuni dei giocatori di Khemri sono stati dati antichi elmetti magici che conferiscono a questi scheletri abilità straordinarie. Combinando tutto ciò con la forza bruta delle Mummie le squadre di Khemri risultano un pericoloso rivale per ogni avversario.



| Q.tà | Titolo    | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti                     |
|------|-----------|---------|----|----|----|----|--------------------------------------|
| 0-12 | Scheletri | 30.000  | 5  | 3  | 2  | 7  | Rigenerazione                        |
| 0-2  | Blitz-Ra  | 90.000  | 6  | 3  | 2  | 8  | Rigenerazione, Blocco                |
| 0-2  | Lancia-Ra | 70.000  | 5  | 3  | 2  | 7  | Rigenerazione, Presa Sicura, Passare |
| 0-4  | Mummie    | 110.000 | 3  | 5  | 1  | 9  | Colpir Duro, Rigenerazione           |

Ritira: 70.000 mo ciascuno

**NANI**

Si direbbe che i Nani siano i giocatori di Blood Bowl ideali, così bassi, tosti, ben corazzati e con quella testarda tendenza a non voler morire! Le squadre di successo dei Nani partono dal principio che se possono spazzare via dalla squadra avversaria tutti quelli che potenzialmente possono segnare, allora non resterà nessuno a fermarli quando andranno a segnare un Touchdown.



| Q.tà | Titolo       | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti                       |
|------|--------------|--------|----|----|----|----|--|
| 0-12 | Barbelunghe  | 70.000 | 4  | 3  | 2  | 9  | Blocco, Placcaggio, Testa Dura         |
| 0-2  | Corridori    | 80.000 | 6  | 3  | 3  | 8  | Presa Sicura, Testa Dura               |
| 0-2  | Blitzer      | 80.000 | 5  | 3  | 3  | 9  | Blocco, Testa Dura                     |
| 0-2  | Sventratroll | 90.000 | 5  | 3  | 2  | 8  | Blocco, Furia, Incosciente, Testa Dura |

Ritira: 40.000 mo ciascuno

**NANI DEL CAOS**

I Nani del Caos sono distorti discendenti degli esploratori Nanici che sono stati orribilmente colpiti dalle forze del Caos, trasformandoli in malevole ed egocentriche creature. In un certo senso, non sono stati trasformati per nulla – continuano ad amare il gioco del Blood Bowl! I Nani del Caos non sono molto numerosi e fanno un largo uso di sgradevoli schiavi Hobgoblin per l'esecuzione di svariati compiti, compreso giocare nelle loro squadre di Blood Bowl.



| Q.tà | Titolo        | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti                 |
|------|---------------|---------|----|----|----|----|----------------------------------|
| 0-12 | Hobgoblin     | 40.000  | 6  | 3  | 3  | 7  | -                                |
| 0-6  | Nani del Caos | 70.000  | 4  | 3  | 2  | 9  | Blocco, Placcaggio, Testa Dura   |
| 0-2  | Tori Centauri | 130.000 | 6  | 4  | 2  | 9  | Scatto, Passo Sicuro, Testa Dura |

Ritira: 70.000 mo ciascuno

**NECROMANTI**

Nel vecchio mondo i morti non riposano in pace. I ghouls attendono famelici le loro prede in cripte dissacrate, i Necromanti rianimano zombi perché eseguano i loro ordini e generano creature mostruose da pezzi di cadaveri, i lupi mannari cacciano alla luce della luna piena, e sul campo di Blood Bowl i giocatori che sono morti tempo addietro ritornano sul loro palco per giocare ancora...



| Q.tà | Titolo         | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti                     |
|------|----------------|---------|----|----|----|----|--------------------------------------|
| 0-12 | Zombi          | 30.000  | 4  | 3  | 2  | 8  | Rigenerazione                        |
| 0-2  | Ghoul          | 70.000  | 7  | 3  | 3  | 7  | Finta                                |
| 0-2  | Spettri        | 90.000  | 6  | 3  | 3  | 8  | Blocco, Rigenerazione                |
| 0-2  | Golem di Carne | 120.000 | 4  | 4  | 2  | 9  | Massiccio, Testa Dura, Rigenerazione |
| 0-2  | Licantropi     | 120.000 | 8  | 3  | 3  | 8  | Ricezione, Artigli, Furia            |

Ritira: 70.000 mo ciascuno

**NON-MORTI**

Nel Vecchio Mondo i morti non riposano in pace. Vampiri infestano antichi castelli, Necromanti cercano di sfuggire alla morte ricercando arcane conoscenze, i Lord Lich regnano su legioni di cadaveri, e sul campo di Blood Bowl i giocatori morti da tempo ritornano in scena per rinverdire le loro glorie e giocare a Blood Bowl ancora una volta...



| Q.tà | Titolo    | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti           |
|------|-----------|---------|----|----|----|----|----------------------------|
| 0-12 | Scheletri | 30.000  | 5  | 3  | 2  | 7  | Rigenerazione              |
| 0-12 | Zombi     | 30.000  | 4  | 3  | 2  | 8  | Rigenerazione              |
| 0-4  | Ghoul     | 70.000  | 7  | 3  | 3  | 7  | Finta                      |
| 0-2  | Spettri   | 90.000  | 6  | 3  | 3  | 8  | Blocco, Rigenerazione      |
| 0-2  | Mummie    | 110.000 | 3  | 5  | 1  | 9  | Colpir Duro, Rigenerazione |

Ritira: 70.000 mo ciascuno

**NORSE**

Le squadre Norse hanno una ben meritata reputazione di ferocia tanto in campo che fuori. Il Norse che pratica il Blood Bowl è un esemplare veramente poco edificante, interessato solo a birra, donne e canzoni fuori dal campo, e a birra, donne e sanguinosi macelli in gioco!



| Q.tà | Titolo          | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti         |
|------|-----------------|--------|----|----|----|----|--------------------------|
| 0-12 | Uomini di Linea | 50.000 | 6  | 3  | 3  | 7  | Blocco                   |
| 0-2  | Ricevitori      | 70.000 | 6  | 3  | 3  | 7  | Blocco, Ricezione        |
| 0-2  | Lanciatori      | 70.000 | 6  | 3  | 3  | 7  | Blocco, Passare          |
| 0-4  | Blitzer         | 90.000 | 6  | 3  | 3  | 7  | Blocco, Furia, Saltar Su |

Ritira: 60.000 mo ciascuno

**NURGLE**

Le squadre di Nurgle sono particolari squadre del Caos i cui giocatori venerano il dio della pestilenza e della malattia, che premia i suoi giocatori per la loro devozione infettandoli con un morbo disgustoso conosciuto come Cancrena di Nurgle. In realtà il fatto che i giocatori di Nurgle puzzino è assunto invece che provato: è vero che non sono altro che ammassi di carne putrescente attornati da sciami di mosche ma ogni volta che qualcuno è arrivato abbastanza vicino da annusarli, lo sventurato si è subito preso una delle tante malattie di Nurgle ed è morto prima di poter consigliare ai Putrescenti un regime migliore di igiene personale.



| Q.tà | Titolo                  | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti          |
|------|-------------------------|---------|----|----|----|----|---------------------------|
| 0-12 | Uomini Bestia di Nurgle | 60.000  | 6  | 3  | 3  | 8  | Corna                     |
| 0-4  | Putrescenti             | 110.000 | 4  | 4  | 2  | 9  | Repellente, Rigenerazione |

Ritira: 70.000 mo ciascuno

**ORCHI**

Gli orchi giocano il Blood Bowl da quando è stato inventato, e le squadre di Orchi come i Gouged Eye o i Severed Heads sono tra le migliori della lega. Le squadre di orchi sono toste e picchiano duro, scavando nella linea avversaria per creare varchi per gli exploit dei loro eccellenti Blitzzer.



| Q.tà | Titolo         | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti               |
|------|----------------|--------|----|----|----|----|--------------------------------|
| 0-12 | Orchi di Linea | 50.000 | 5  | 3  | 3  | 9  | -                              |
| 0-4  | Goblin         | 40.000 | 6  | 2  | 3  | 7  | Lanciatemi!, Finta, Piccoletto |
| 0-2  | Lanciatori     | 70.000 | 5  | 3  | 3  | 8  | Presca Sicura, Passare         |
| 0-4  | Orchi Neri     | 80.000 | 4  | 4  | 2  | 9  | -                              |
| 0-4  | Blitzer        | 80.000 | 6  | 3  | 3  | 9  | Blocco                         |

Ritira: 60.000 mo ciascuno

**OGRE**

Squadre di Ogre sono esistite fin dalla creazione della NAF e hanno persino riscosso qualche successo, come la vittoria del XV Blood Bowl. Come però qualsiasi persona di buon senso potrebbe confermare, avere più di un solo Ogre nello stesso posto è una via per il disastro. La chiave vincente delle squadre di Ogre sono i Goblin: se si riesce a tenerli abbastanza vicini da poter ricordare ad un Ogre che fa parte di una squadra con un buon calcio nelle reni.



| Q.tà | Titolo | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti                                  |
|------|--------|---------|----|----|----|----|---|
| 0-6  | Goblin | 40.000  | 6  | 2  | 3  | 7  | Lanciatemi!, Finta, Piccoletto                    |
| 0-12 | Ogre   | 120.000 | 5  | 5  | 2  | 9  | Tonto, Colpir Duro, Testa Dura, Lanciare Compagni |

Ritira: 70.000 mo ciascuno

**SKAVEN**

Possono non essere così forti, certamente non sono robusti, ma ragazzi sono veloci come Skaven! Molti degli avversari sono rimasti ai blocchi di partenza mentre i velocissimi Skaven sciamavano attraverso un varco nelle linee e correvano verso un fulmineo Touchdown.



| Q.tà | Titolo          | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti       |
|------|-----------------|--------|----|----|----|----|------------------------|
| 0-12 | Skaven di Linea | 50.000 | 7  | 3  | 3  | 7  | -                      |
| 0-2  | Lanciatori      | 70.000 | 7  | 3  | 3  | 7  | Presca Sicura, Passare |
| 0-4  | Skaven di Fogna | 80.000 | 9  | 2  | 4  | 7  | Finta                  |
| 0-2  | Verminosi       | 90.000 | 7  | 3  | 3  | 8  | Blocco                 |

Ritira: 60.000 mo ciascuno

**UMANI**

Anche se gli Umani non possiedono la forza individuale o le sorprendenti abilità disponibili alle altre razze, non soffrono di nessuna delle altrui debolezze. Questo rende le squadre Umane estremamente flessibili, ugualmente abili nel correre con la palla, lanciarla o sbattere al tappeto gli avversari!



| Q.tà | Titolo          | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti       |
|------|-----------------|--------|----|----|----|----|------------------------|
| 0-12 | Uomini di Linea | 50.000 | 6  | 3  | 3  | 8  | -                      |
| 0-4  | Ricevitori      | 70.000 | 8  | 2  | 3  | 7  | Ricezione, Finta       |
| 0-2  | Lanciatori      | 70.000 | 6  | 3  | 3  | 8  | Presca Sicura, Passare |
| 0-4  | Blitzer         | 90.000 | 7  | 3  | 3  | 8  | Blocco                 |

Ritira: 50.000 mo ciascuno

**UOMINI LUCERTOLA**

I Preti-Maghi prevedono il gioco del Blood Bowl centinaia di anni prima che esso venisse scoperto dal nano Roze-EI. Quindi, non è sorprendente che gli Uomini Lucertola giochino a Blood Bowl. Fornite di una strana miscela di forza e destrezza, le squadre di Lustria possono sostenere il divario rispetto a squadre potenti come il Caos, restando in grado di annullare i giochi di corsa degli Skaven.



| Q.tà | Titolo  | Costo  | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti  |
|------|---------|--------|----|----|----|----|-------------------|
| 0-12 | Scinchi | 60.000 | 8  | 2  | 3  | 7  | Finta, Piccoletto |
| 0-6  | Sauri   | 80.000 | 6  | 4  | 1  | 9  | -                 |

Ritira: 60.000 mo ciascuno

**VAMPIRI**

Anche se le squadre di Vampiri includono diversi giocatori capaci, il loro valore è tenuto basso dall'inaffidabilità dei Vampiri stessi. Invece di concentrarsi sul gioco, la loro attenzione spesso è guidata dal loro appetito, e prima che tu te ne accorga, ecco che sono andati a farsi uno spuntino!



| Q.tà | Titolo  | Costo   | MO | FO | AG | VA | Abilità e Tratti                                |
|------|---------|---------|----|----|----|----|---|
| 0-12 | Thrall  | 40.000  | 6  | 3  | 3  | 7  | -   |
| 0-6  | Vampiri | 110.000 | 6  | 4  | 4  | 8  | Sete di Sangue, Sguardo Ipnotico, Rigenerazione |

Ritira: 70.000 mo ciascuno

**FUORICLASSE**

| Nome                     | Squadre                             | Costo              | MO | FO | AG | VA | Abilità  | Tratti                                | Caratteristiche Razziali                            | Speciali              |
|--------------------------|-------------------------------------|--------------------|----|----|----|----|--|---------------------------------------|---|-----------------------|
| Bomber<br>Dribblesnot    | Orchi,<br>Goblin<br>Umani,          | 80.000/<br>40.000  | 6  | 2  | 3  | 7  | Accurato   | -                                     | -   | Bombe                 |
| Conte Von<br>Drakenborg  | Non-morti,<br>Negromanti<br>Vampiri | 380.000/<br>90.000 | 6  | 5  | 4  | 9  | Blocco, Finta  | -                                     | Sguardo Ipnotico,<br>Rigenerazione                  | -                     |
| Lo Schiacciasassi        | Nani                                | 160.000/<br>80.000 | 4  | 7  | 1  | 10 | Colpir Duro,<br>Blocco Multiplo                        | Massiccio                             | -   | Rullo<br>Compressore  |
| Radicione<br>Ramoforte   | Halfling,<br>Elfi Sivani            | 380.000/<br>90.000 | 2  | 7  | 1  | 10 | Blocco,<br>Colpir Duro                                 | Massiccio,<br>Testa Dura              | Lanciare<br>Compagni                                | -                     |
| Fungus il Folle          | Orchi,<br>Goblin<br>Caos,           | 60.000/<br>30.000  | 4  | 2  | 3  | 7  | -  | -                                     | -   | Palla e<br>Catena     |
| Grashnakh<br>Zoccolonero | Nurgle,<br>Nani del<br>Caos         | 320.000/<br>80.000 | 6  | 6  | 2  | 9  | Colpir Duro  | Corna,<br>Testa Dura                  | -   | -                     |
| Griff Oberwald           | Umani                               | 380.000/<br>90.000 | 8  | 4  | 4  | 8  | Blocco, Finta,<br>Balzo, Scatto,<br>Passo Sicuro       | -                                     | -   | -                     |
| Grim<br>Mascelladiferro  | Nani                                | 220.000/<br>70.000 | 5  | 4  | 3  | 8  | Blocco,<br>Colpir Duro                                 | Incoscienze<br>, Furia,<br>Testa Dura | -   | -                     |
| Hakflem<br>Skuttlespike  | Skaven                              | 230.000/<br>60.000 | 9  | 3  | 4  | 7  | Finta  | -                                     | Coda<br>Prensile,<br>Braccia<br>Extra, Due<br>Teste | -                     |
| Spaccateste              | Skaven                              | 350.000/<br>80.000 | 6  | 6  | 3  | 9  | Colpir Duro  | -                                     | Coda<br>Prensile                                    | -                     |
| Horkon<br>Strappacuori   | Elfi Scuri                          | 120.000/<br>60.000 | 6  | 3  | 4  | 8  | Finta, Balzo,<br>Marcare                               | -                                     | -   | Pugnale<br>Avvelenato |
| Htark<br>l'Inarrestabile | Nani del<br>Caos                    | 360.000/<br>90.000 | 6  | 6  | 2  | 10 | Blocco, Rompi<br>Marcatura,<br>Scatto, Passo<br>Sicuro | Testa Dura                            | -   | -                     |

|                           |  |                    |   |   |   |    |  |                   |                                  |                                     |
|---------------------------|--|--------------------|---|---|---|----|--|-------------------|----------------------------------|-------------------------------------|
| Jordell Frescabrezza      | Elfi Silvani, Elfi                       | 240.000/<br>70.000 | 8 | 3 | 5 | 7  | Blocco, Ricezione in Tuffo, Finta, Balzo, Schivata           | -                 | -                                | -                                   |
| Lord Borak il Distruttore | Caos, Nurgle                             | 250.000/<br>80.000 | 5 | 5 | 3 | 9  | Blocco, Gioco Sporco, Colpir Duro                            | Leader            | -                                | -                                   |
| Il Possente Zug           | Umani                                    | 180.000/<br>60.000 | 4 | 5 | 2 | 9  | Blocco, Colpir Duro  | -                 | -                                | -                                   |
| Morg 'N' Thorg            | Caos, Nurgle, Goblin, Umani, Orchi, Ogre | 80.000/<br>40.000  | 6 | 6 | 3 | 10 | Blocco, Colpir Duro  | Testa Dura        | Lanciare Compagni                | -                                   |
| Nobbla Blackwart          | Orchi, Goblin, Caos, Nurgle, Ogre        | 80.000/<br>40.000  | 6 | 2 | 3 | 7  | Finta  | Furia             | Lanciatemi!                      | Motosega                            |
| Principe Moranion         | Elfi Alti, Elfi                          | 180.000/<br>70.000 | 7 | 4 | 4 | 8  | Blocco   | Incosciente       | -                                | -                                   |
| Ramtut III                | Khemri, Necromanti                       | 350.000/<br>80.000 | 5 | 6 | 2 | 9  | Blocco, Colpir Duro, Rompi Marcatura                         | -                 | Rigenerazione                    | -                                   |
| "Ripper" Bolgrot          | Orchi, Goblin, Caos, Nurgle              | 200.000/<br>70.000 | 4 | 6 | 1 | 10 | Colpir Duro  | -                 | Lanciare Compagni, Rigenerazione | -                                   |
| Scrappa Testamatta        | Orchi, Gobelin, Caos, Nurgle, Ogre       | 60.000/<br>30.000  | 6 | 2 | 3 | 7  | Finta  | -                 | Lanciatemi!, Trampolo a Molla    | -                                   |
| Silibili                  | Uomini Lucertola                         | 230.000/<br>70.000 | 6 | 4 | 3 | 9  | Blocco, Guardia  | Massiccio         | -                                | -                                   |
| Thrud il Barbaro          | Tutti                                    | 100.000/<br>50.000 | 6 | 6 | 2 | 9  | Blocco, Corna, Rompi Marcatura, Colpir Duro, Blocco Multiplo | Tonto, Testa Dura | -                                | Facilmente Confuso, Tifosi di Thrud |
| Varag Mastica-Ghoul       | Orchi, Goblin                            | 290.000/<br>80.000 | 6 | 4 | 3 | 9  | Blocco, Colpir Duro Professionista                           | Saltar Su, Leader | -                                | -                                   |
| Zara Ammazzavampiri       | Umani, Amazzoni, Norse, Nani             | 270.000/<br>70.000 | 6 | 4 | 3 | 8  | Blocco, Finta, Saltar Su                                     | Incosciente       | -                                | Paletti                             |
| Zzargh Occhiofolle        | Nani del Caos                            | 100.000/<br>50.000 | 5 | 3 | 2 | 9  | Blocco, Placcaggio   | Testa Dura        | -                                | Archibugio                          |

# ABILITA' ACCESSIBILI AI GIOCATORI

|                      | Generico | Agilità | Forza | Passaggio | Abilità Fische |
|----------------------|----------|---------|-------|-----------|----------------|
| <b>AMAZZONI</b>      |          |         |       |           |                |
| - Guerriere di Linea | ★        |         |       |           |                |
| - Ricevitrici        | ★        | ★       |       |           |                |
| - Lanciatrici        | ★        |         |       | ★         |                |
| - Blitzzer           | ★        |         | ★     |           |                |
| <b>CAOS</b>          |          |         |       |           |                |
| - Uomini Bestia      | ★        |         | ★     |           | ★              |
| - Guerrieri del Caos | ★        |         | ★     |           | ★              |
| <b>ELFI</b>          |          |         |       |           |                |
| - Elfi di Linea      | ★        | ★       |       |           |                |
| - Lanciatori         | ★        | ★       |       | ★         |                |
| - Ricevitori         | ★        | ★       |       |           |                |
| - Blitzzer           | ★        | ★       |       |           |                |
| <b>ELFI ALTI</b>     |          |         |       |           |                |
| - Elfi di Linea      | ★        | ★       |       |           |                |
| - Guerrieri Fenice   | ★        | ★       |       | ★         |                |
| - Guerrieri Leone    | ★        | ★       |       |           |                |
| - Guerrieri Drago    | ★        | ★       |       |           |                |
| <b>ELFI SCURI</b>    |          |         |       |           |                |
| - Elfi di Linea      | ★        | ★       |       |           |                |
| - Lanciatori         | ★        | ★       |       | ★         |                |
| - Blitzzer           | ★        | ★       |       |           |                |
| - Streghe Elfe       | ★        | ★       |       |           |                |
| <b>ELFI SILVANI</b>  |          |         |       |           |                |
| - Elfi di Linea      | ★        | ★       |       |           |                |
| - Ricevitori         | ★        | ★       |       |           |                |
| - Lanciatori         | ★        | ★       |       | ★         |                |
| - Wardancer          | ★        | ★       |       |           |                |
| <b>GOBLIN</b>        |          |         |       |           |                |
| - Goblin             |          | ★       |       |           |                |
| <b>HALFLING</b>      |          |         |       |           |                |
| - Halfling           |          | ★       |       |           |                |
| <b>KHEMRI</b>        |          |         |       |           |                |
| - Scheletri          | ★        |         |       |           |                |
| - Blitz-Ra           | ★        |         | ★     |           |                |
| - Lancia-Ra          | ★        |         |       | ★         |                |
| - Mummie             | ★        |         | ★     |           |                |
| <b>NANI</b>          |          |         |       |           |                |
| - Barbelunghe        | ★        |         | ★     |           |                |
| - Corridori          | ★        |         |       | ★         |                |
| - Blitzzer           | ★        |         | ★     |           |                |
| - Sventratroll       | ★        |         | ★     |           |                |
| <b>NANI DEL CAOS</b> |          |         |       |           |                |
| - Hobgoblin          | ★        |         |       |           |                |
| - Nani del Caos      | ★        |         | ★     |           |                |
| - Tori Centauri      | ★        |         | ★     |           |                |
| <b>NECROMANTI</b>    |          |         |       |           |                |
| - Zombi              | ★        |         |       |           |                |
| - Ghouls             | ★        | ★       |       |           |                |
| - Spettri            | ★        |         |       |           |                |
| - Licantropi         | ★        | ★       |       |           |                |
| - Golem di Carne     | ★        |         | ★     |           |                |

|                           | Generico | Agilità | Forza | Passaggio | Abilità Fisiche |
|---------------------------|----------|---------|-------|-----------|-----------------|
| <b>NON MORTI</b>          |          |         |       |           |                 |
| - Scheletri               | ★        |         |       |           |                 |
| - Zombi                   | ★        |         |       |           |                 |
| - Ghoul                   | ★        | ★       |       |           |                 |
| - Spettri                 | ★        |         |       |           |                 |
| - Mummie                  | ★        |         | ★     |           |                 |
| <b>NORSE</b>              |          |         |       |           |                 |
| - Uomini di Linea         | ★        |         |       |           |                 |
| - Ricevitori              | ★        | ★       |       |           |                 |
| - Lanciatori              | ★        |         |       | ★         |                 |
| - Blitzzer                | ★        |         | ★     |           |                 |
| <b>NURGLE</b>             |          |         |       |           |                 |
| - Uomini Bestia di Nurgle | ★        |         | ★     |           | ★               |
| - Putrescenti             | ★        |         | ★     |           | ★               |
| <b>OGRE</b>               |          |         |       |           |                 |
| - Goblin                  |          | ★       |       |           |                 |
| - Ogre                    |          |         | ★     |           |                 |
| <b>ORCHI</b>              |          |         |       |           |                 |
| - Orchi di Linea          | ★        |         |       |           |                 |
| - Lanciatori              | ★        |         |       | ★         |                 |
| - Orchi Neri              | ★        |         | ★     |           |                 |
| - Blitzzer                | ★        |         | ★     |           |                 |
| <b>SKAVEN</b>             |          |         |       |           |                 |
| - Skaven di Linea         | ★        |         |       |           | ★               |
| - Lanciatori              | ★        |         |       | ★         | ★               |
| - Skaven di Fogna         | ★        | ★       |       |           | ★               |
| - Verminosi               | ★        |         | ★     |           | ★               |
| <b>UMANI</b>              |          |         |       |           |                 |
| - Uomini di Linea         | ★        |         |       |           |                 |
| - Ricevitori              | ★        | ★       |       |           |                 |
| - Lanciatori              | ★        |         |       | ★         |                 |
| - Blitzzer                | ★        |         | ★     |           |                 |
| <b>UOMINI LUCERTOLA</b>   |          |         |       |           |                 |
| - Scinchi                 |          | ★       |       |           |                 |
| - Sauri                   | ★        |         | ★     |           |                 |
| <b>VAMPIRI</b>            |          |         |       |           |                 |
| - Thrall                  | ★        |         |       |           |                 |
| - Vampiri                 | ★        | ★       | ★     |           |                 |
| <b>QUELLI GROSSI</b>      |          |         |       |           |                 |
| - Kroxigor                |          |         | ★     |           |                 |
| - Bestia di Nurgle        |          |         | ★     |           | ★               |
| - Minotauro               |          |         | ★     |           | ★               |
| - Ogre                    |          |         | ★     |           |                 |
| - Rattogre                |          |         | ★     |           | ★               |
| - Uomo Albero             |          |         | ★     |           |                 |
| - Troll                   |          |         | ★     |           |                 |

## DOMANDE PIU' FREQUENTI

**D:** Cosa devo fare se voglio portare un Blocco Multiplo su due avversari e uno (o entrambi) hanno Repellente?

**R:** *Annuncia che stai per effettuare il blocco e poi tira un D6 per ogni giocatore con Repellente. Se l'esito del tiro è 2+, puoi ignorare Repellente per quel giocatore. Se l'esito è 1, non puoi includerlo nel Blocco Multiplo, anche se puoi sempre bloccare l'altro giocatore. Se entrambi i giocatori hanno Repellente e ottieni un 1 per entrambi, il blocco va completamente sprecato.*

**D:** Come funziona il Pugnale Avvelenato contro la caratteristica Testa Dura? Come funziona contro l'esito dell'Handicap "Uomo d'Acciaio"?

**R:** *Il giocatore con la caratteristica Testa Dura può effettuare il tiro per il suo tratto dopo che l'allenatore con il Pugnale Avvelenato ha effettuato il Tiro Infortunio, ma solo se l'esito è stato "KO" (o un esito di "Stordito" convertito in "KO" per via del veleno). L'Uomo d'Acciaio non è mai danneggiato peggio che "Stordito", indipendentemente dall'esito, quindi rimarrà sempre in campo (stordito) dopo che un avversario ha superato la sua armatura.*

**D:** Puoi usare l'abilità Passaggio per ritirare un Passaggio "Ave Maria" finito in fumble?

**R:** *Si*

**D:** Bisogna effettuare il tiro Armatura per un giocatore che cade a terra fallendo uno Scatto?

**R:** *Si. A meno che le regole non dichiarino diversamente, bisogna effettuare un tiro Armatura per ogni giocatore che va a terra.*

**D:** Supponiamo che un mio giocatore spinga un avversario verso un secondo giocatore. Chi decide dove finisce il secondo giocatore?

**R:** *L'allenatore della squadra in movimento decide tutte le direzioni di spinta, a meno che il giocatore spinto non sia in possesso dell'abilità Schivata. In questo caso è il suo allenatore che decide in quale casella viene spinto.*

**D:** Posso usare Furia o Incosciente in un Blocco Multiplo?

**R:** *Furia no, Incosciente si.*

**D:** Devo effettuare un altro tiro Incosciente sul secondo blocco di una Furia, o posso mantenere l'esito del primo tiro?

**R:** *Bisogna effettuare un secondo tiro Incosciente, indipendentemente dall'esito del tiro Incosciente effettuato in occasione del primo blocco.*

**D:** L'uso dei tratti è obbligatorio?

**R:** *A meno che non sia dichiarato diversamente, l'uso dei tratti non è obbligatorio. Per esempio, la descrizione di Furia dichiara che il giocatore deve usarlo, mentre altri (come Massiccio) non lo fanno.*

**D:** Quali abilità posso usare durante il movimento di una Interferenza? Posso alzarmi in piedi come parte di una Interferenza?

**R:** *Puoi usare tutte le abilità che normalmente useresti durante un movimento, eccettuate Star Su, Piè Fermo e Scatto. No, non puoi alzarti in piedi come parte di una Interferenza.*

**D:** Il giocatore può Scattare per Balzare?

**R:** *Si. Posiziona il giocatore nella casella di destinazione del Balzo e poi effettua il tiro (o i tiri, se devi effettuare più di uno) Scatto. Se fallisci uno dei tiri Scatto, il giocatore va a terra nella casella di destinazione, come in un normale Scatto. L'avversario può effettuare il tiro Armatura normalmente. L'ordine con cui vengono eseguiti i tiri Scatto e il tiro Balzo non è importante: il fallimento di uno qualsiasi di essi determina la caduta del giocatore nella casella di destinazione.*

**D:** Il mio giocatore che effettua un blocco ha Incosciente. Se intendo ritirare i dadi blocco, devo anche ripetere il tiro Incosciente?

**R:** *No. Un Ritira influenza un solo tiro di dado. Il tiro Incosciente è separato dal tiro di blocco.*

**D:** Posso usare l'abilità Interferenza quando il mio avversario usa l'abilità Scaricar Palla. Posso poi cercare di intercettare il passaggio di Scaricar Palla?

**R:** *Si a entrambe le domande.*

**D:** Se un giocatore ha MO 1 o 2 può comunque muovere di tre caselle per Interferenza?

**R:** *Si*

**D:** Un giocatore morto può ricevere il MVP.

**R:** *Si. Il premio viene assegnato alla memoria (e pertanto va sprecato)*

**D:** Un giocatore che sia stato in Panchina per l'intera partita, senza mai essere sceso in campo, può ricevere il MVP?

**R:** *Si (la decisione è stata evidentemente presa da un giudice corrotto). Il giocatori che non partecipano alla partita per colpa di Infortuni o esiti della Tabella dell'Handicap non possono ricevere il MVP.*

**D:** Posso usare l'abilità Interferenza per intralciare il lanciatore o la casella di atterraggio quando un mostro cerca di lanciare un compagno?

**R:** *No*

**D:** La caratteristica Repellente funziona se il giocatore è a terra?

**R:** *Si, anche se non ha effetto su un fallo effettuato su di lui.*

**D:** Posso avere un nuovo Ritira del Leader se schiero il Leader all'inizio del tempo supplementare?

**R:** *No*

**D:** Se il mio tiro di passaggio fallisce, quindi il passaggio non è accurato, ma un giocatore della mia squadra afferra la palla, è turnover e/o un completo?

**R:** *Non è un turnover, ma non è un completo ai fini degli SPP. Nota che un fumble, anche se recuperato da un giocatore della tua squadra, è comunque un turnover.*

**D:** Se dimentico di effettuare il tiro Tonto, o Stupido, o Animale selvaggio prima di muovere il giocatore, posso subire una chiamata di Procedura Illegale?

**R:** *No. Si spera che il tuo avversario ti rinfreschi la memoria, se continui a dimenticartene.*

**D:** Posso usare un Ritira per ripetere un tiro Marcare o Professionista?

**R:** *Si*

**D:** Se abbatto uno Schiacciasassi, devo effettuare il tiro Armatura e il tiro Infortunio normalmente?

**R:** *No. Vedi a pag. 32 del manuale per le informazioni riguardanti lo Schiacciasassi*

**D:** Le Zone di Placcaggio e l'abilità Repellente influenzano il tiro "Ave Maria"?

**R:** *No*

**D:** Posso cancellare i Ritira o licenziare i membri dello staff, come gli assistenti allenatori, le cheerleader e il guaritore? E se lo faccio posso avere i soldi indietro?

**R:** *Puoi cancellare i Ritira e licenziare i membri dello staff, ma non puoi avere i soldi indietro*

**D:** Se ottengo due aumenti di caratteristica, e poi subisco una riduzione alla stessa caratteristica per Infortunio o Invecchiamento, posso poi ottenere un ulteriore aumento a quella caratteristica?

**R:** *Si*

**D:** Cosa succede se non posso schierare i tre giocatori minimi richiesti sulla linea d'ingaggio al kick-off?

**R:** *Puoi abbandonare l'incontro (vedi le pagine 15 e 44 del Manuale) oppure continuare a giocare. Se decidi di continuare a giocare, devi schierare ogni giocatore disponibile sulla linea d'ingaggio.*

**D:** Cosa succede se tutti i miei giocatori hanno dovuto lasciare il campo per infortunio?

**R:** È un evento molto raro, ma se accade dovresti continuare a giocare normalmente. L'allenatore della squadra che non ha più giocatori in campo dovrebbe spostare il suo segnalino del turno all'inizio del turno e dichiararne immediatamente la fine (a meno che non abbia a disposizione un Mago). Il drive in corso termina normalmente quando la squadra in gioco segna un touchdown o finisce il tempo. Questo non è molto divertente per l'allenatore senza giocatori, quindi l'altra squadra dovrebbe sbrigarsi a segnare il touchdown e prepararsi per il kick-off successivo.

**D:** Il modificatore di +1 per avere inflitto 2 o più Ferite sulla Tabella della Popolarità indica qualsiasi Ferita o solo quelle generate da blocchi, valide per gli SPP?

**R:** Solo le Ferite che contano per gli SPP.

**D:** Se un giocatore con l'abilità Rubar Palla spinge un giocatore con la palla nella sua Zona di Meta, è touchdown?

**R:** No, come dichiarato nelle regole per segnare un touchdown un giocatore deve essere in piedi e in possesso di palla. Questo non accade con l'uso di Rubar Palla.

**D:** Posso usare il Guaritore su di un giocatore mangiato da un compagno Sempre Affamato?

**R:** No, il giocatore si trova nello stomaco del Troll!

**D:** L'uso dell'Archibugio genera un turnover se il lancio non viene ricevuto? Viene considerato come azione di passaggio per il turno?

**R:** Anche se questo non è spiegato chiaramente, nelle regole il lancio della palla con l'Archibugio conta come azione di passaggio per il turno, e pertanto genera un turnover se non viene ricevuto.

**D:** Un giocatore privo di Zona di Placcaggio impedisce ad un avversario di fornire assistenza ad un blocco (assumendo che non si trovi egli stesso in una Zona di Placcaggio)?

**R:** No

**D:** Se un giocatore ottiene un esito di "Attaccante Atterrato" in caso di Blocco Multiplo, quale dei due giocatori ottiene gli SPP della Ferita?

**R:** L'allenatore in difesa decide quale dei due giocatori ottiene gli SPP.

**D:** Cosa succede se un giocatore con la palla commette fallo e viene espulso dall'arbitro?

**R:** La palla disperde dalla casella del giocatore espulso.

**D:** Se un giocatore ha l'abilità Blocco Multiplo, può usare abilità come Artigli, Schiacciare e Colpir Duro su entrambi gli avversari o solo su uno?

**R:** Tutte quelle abilità possono essere usate su entrambi i giocatori.

**D:** Se blitz o blocco un avversario che dispone dell'Abilità Scaricar Palla con un giocatore in possesso dell'abilità Interferenza, posso usare Interferenza dopo che lui ha dichiarato lo Scaricar Palla?

**R:** No, il blocco, una volta dichiarato come parte di un'azione di blocco o blitz, deve essere portato a termine prima di poter muovere nuovamente.

**D:** Se un giocatore viene lanciato usando il tratto Lanciare compagni ma non è in possesso di palla, è turnover quando:

a) il giocatore atterra nella stessa casella di un avversario?

b) il giocatore atterra nella stessa casella di un compagno?

**R:** a) non è un turnover, si effettua il tiro Armatura (e Infortunio se necessario) su entrambi i giocatori e si prosegue con il turno. Nota che non è possibile cercare volontariamente questa situazione. Può succedere solo se il giocatore Disperde in una casella occupata.

b) è un turnover. Entrambi i giocatori subiscono il tiro Armatura e eventualmente il tiro Infortunio.

Nota che invece è turnover in entrambi i casi se il giocatore lanciato è in possesso di palla.

**D:** Qual è l'elenco completo degli eventi che generano un turnover?

**R:** 1) un giocatore della squadra in movimento cade, a meno che non sia stato lanciato (l'utilizzo di Schiacciare, Ricezione in Tuffo e Placcaggio in Tuffo non conta come caduta).

2) un passaggio o un passaggio alla mano non viene ricevuto da un giocatore della squadra in movimento quando la palla termina il movimento.

3) un tentativo di passaggio ha come esito un fumble (un fumble associato all'uso del tratto Lanciare Compagni non conta come turnover, a meno che il giocatore fosse in possesso di palla)

4) un giocatore della squadra in movimento fallisce un tentativo di raccogliere la palla (nota, il fallimento di un tiro ricezione in sé non è mai un turnover).

5) un giocatore in possesso della palla che venga lanciato fallisce il tiro atterraggio.

6) un giocatore viene espulso dall'arbitro per un fallo.

7) viene segnato un touchdown.

8) scade il limite di tempo di quattro minuti per il turno.

**D:** Cosa succede dopo un turnover?

**R:** L'allenatore che ha subito il turnover deve terminare immediatamente il suo turno – anche se era a metà dell'azione di un giocatore. Le uniche eccezioni sono che si devono effettuare tutti i tiri Armatura ed Infortunio necessari, la palla deve essere dispersa finché non termina il suo movimento e i giocatori Storditi vengono ribaltati a faccia in su.

**D:** Posso usare un Ritira di squadra per modificare l'esito della tabella del Kick-off?

**R:** No

**D:** Un giocatore con l'abilità Guardia può dare assistenza ad un fallo?

**R:** No

**D:** Una rimessa in gioco può essere Intercettata?

**R:** No

**D:** In quale ordine avvengono gli eventi in occasione di un kick-off?

**R:** La sequenza corretta è: piazza la palla, tira per l'esito della Tabella del Kick-off, disperdi la palla, applica gli effetti della Tabella del Kick-off, la palla atterra, rimbalza (o afferra) la palla.

**D:** Cosa succede ai miei Ritira nel tempo supplementare?

**R:** *Qualsiasi Ritira avanzato alla fine del secondo tempo può essere utilizzato nel tempo supplementare.*

**D:** Quando devo decidere se utilizzare il Guaritore? Può essere usato per curare gli infortuni generati dal pubblico? Può curare giocatori Storditi o KO?

**R:** *Il Guaritore deve essere usato immediatamente dopo che è stato effettuato il tiro sulla tabella delle Ferite o degli Infortuni Gravi, o non può essere usato del tutto. Il Guaritore può curare gli infortuni causati dal pubblico ai giocatori sul campo (Invasione di campo o Lancio di Sassi), ma non gli infortuni subiti dai giocatori spinti tra il pubblico. Il Guaritore può essere usato per curare giocatori Storditi o KO.*

**D:** Quando viene effettuato il tiro per il risultato specifico sulla tabella degli Infortuni Seri?

**R:** *Immediatamente dopo aver ottenuto l'esito di 4-5 sulla Tabella delle Ferite.*

**D:** Posso lanciare o passare alla mano la palla al pubblico intenzionalmente?

**R:** No

**D:** Un Lancio che finisca in fumble è sempre un turnover, anche se un giocatore della squadra del lanciatore recupera la palla?

**R:** Si

**D:** Se un giocatore ha l'abilità Schiacciare e spinge un avversario, deve seguire per utilizzare l'abilità?

**R:** *Si, il giocatore va a terra nella casella in cui entra dopo aver seguito.*

**D:** Dove cade un giocatore che usa le abilità Schiacciare o Ricezione in Tuffo in un blocco o contro un fallimento di un tiro smarcarsi da parte di un avversario Massiccio?

**R:** *Nella loro stessa casella*

**D:** Come funziona esattamente la Zona di Placcaggio? Un giocatore esercita Zone di Placcaggio separate in ciascuna casella circostante o si tratta di un'unica grande Zona di Placcaggio che copre tutte le otto caselle?

**R:** *Si considera che il giocatore abbia otto Zone di Placcaggio separate.*

**D:** Una palla scagliata o un kick-off che disperda fuori dal campo viene rimessa in campo dal pubblico non appena lascia il campo, oppure bisogna determinare tutte le caselle di dispersione e considerare solo l'ultima di esse, se si trova fuori dal campo?

**R:** *Dal momento che non ci sono caselle fuori dal campo, i tiri dispersione terminano non appena la palla lascia il campo. Anche se richiede un minimo di astrazione (perché la palla potrebbe disperdersi nuovamente in campo se si continua a tirare) questo metodo ha l'indubbio vantaggio di essere chiaro e semplice.*

**D:** Durante un kick-off, quando la palla viene afferrata, e quando viene consegnata al giocatore in caso di touchback? In modo specifico, questi fatti accadono prima o dopo aver risolto gli effetti dell'esito del tiro sulla tabella del kick-off?

**R:** *Si assume che la palla tocchi terra appena prima di rimbalzare. Dato che la sequenza del kick-off è: piazza la palla, Tira per l'esito della Tabella del Kick-off, disperdi la palla, applica gli effetti della Tabella del Kick-off, la palla atterra, rimbalza la palla, questo significa che la palla tocca terra nella fase di rimbalzo, quindi non può essere afferrata, o consegnata per il touchback, finché non sono stati risolti gli effetti del tiro sulla tabella del kick-off.*

**D:** Se un giocatore della mia squadra fallisce la ricezione del kick-off e la palla disperde nella metà campo avversaria, è un touchback?

**R:** *Sì. Qualsiasi evento che provochi la caduta della palla fuori dal campo o al di là della linea d'ingaggio durante un kick-off genera un turnover.*

**D:** Qual è la Sequenza di Passaggio completa?

**R:** *La Sequenza di Passaggio è la seguente:*

- 1) dichiara l'azione di passaggio, muovi se lo desideri e poi inizia il lancio.*
- 2) dichiara il ricevitore e determina il modificatore della distanza*
- 3) i giocatori in possesso dell'abilità Interferenza si muovono ora, se lo desiderano*
- 4) verifica la presenza di giocatori eleggibili per l'Intercetto e effettua l'eventuale tiro intercetto. Se l'intercetto ha successo, fermati qui.*
- 5) lancia il D6 per il lancio e applica i modificatori per le Zone di Placcaggio, l'abilità Repellente e la distanza.*
- 6) se il lancio è un fumble, fermati qui, altrimenti continua.*
- 7) se il Passaggio è accurato vai al punto 8), altrimenti disperdi tre volte (per determinare la casella di atterraggio, non il rimbalzo).*
- 8) se la palla cade in una casella occupata, determina i modificatori sul tiro Ricezione, altrimenti disperdi la palla una volta dalla casella vuota dove è atterrata.*

**D:** I giocatori sotto l'influsso di abilità come Tonto, Stupido o Sguardo Ipnotico non possono usare abilità che consentono loro di muovere volontariamente. Quali abilità sono considerate come movimenti volontari?

**R:** *Tutte quelle abilità che consentono al giocatore di muovere senza esservi costretto, in primo luogo. Queste abilità sono Ricezione in Tuffo, Placcaggio in tuffo, Interferenza e Marcare.*